ISSN 1230-8676 Indeks 324418

GAMBLER

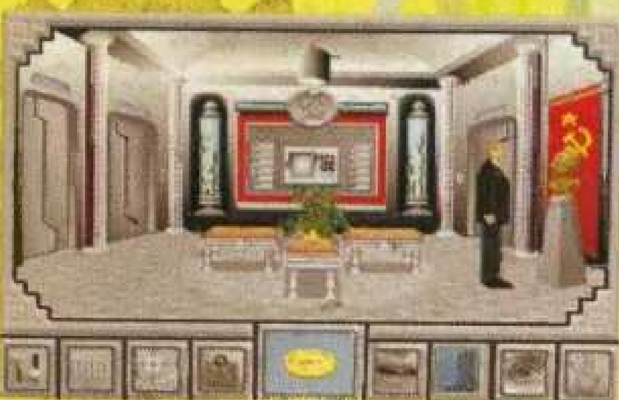
MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW • LIPIEC 7/94 CENA 20.000

do wygrania komputer

Temat numeru
Wojna i pokój



Hardware
Karty do grania



Red Hell





Reunion

Więcej zasad, kwasów mniej

Dopadliście nas! Mimo wszystkich chytrych sztuczek — zatykania uszu chlebem, rzucania listów w otwartą paszczę Kominka (Kominek to nasz redakcyjny krokodyl różańcowy), chowania głowy w szklance i odwracania kota młotem — dopadliście nas. Tysięczny tłum, niosący transparenty "Więcej chleba, mniej igrzysk", "Przywrócić neutralne pH" i "De Stroyer do Variatkowa", wdarł się do redakcji, zajmując przestrzeń między koszem na śmieci a koszem śmieci. W powietrzu krzyżowały się okrzyki: "Skończyć z kwasami! Podaj NaOH!", "Który to McSon?!", "Ordnung muss sein!" oraz ich kombinacje — "Kwas muss sein", "McSon to Ordnung", "Skończyć z NaOH...". Redakcja rozpierzchła się w dzikiej panice, siejąc po drodze z M16 bratki w mijanych doniczkach. Ja wcisnąłem się pospiesznie do stacji dysków i zatrzasnąłem za sobą klapkę (mam taką stację z klapką). Siedzę teraz przy otwartym zatrzasku dyskietki i spisuję wrażenia na domenach magnetycznych. Mam nadzieję, że zdążę — zanim skończy mi się powietrze.

Zgredaktor

Zgodnie z sugestiami NDC (Naszych Drogich Czytelników), wyrażonymi w listach i w bezpośrednich rozmowach, postanowiliśmy zmienić nieco oblicze naszego pisma. Mniej Variatkowa, więcej konkretów — do tego dadzą się z dobrym fizycznym przybliżeniem sprowadzić Wasze postulaty. Nie ma sprawy. W tym numerze Variatkowo ogranicza się do klatki z De Stroyerem, Reakcji Redakcji oraz Murów. Wprowadzamy za to nowy dział, zajmujący się problemami sprzętowymi. Na początek — jak wydobyć dźwięk z Peceta nie używając siły, czyli krótkie omówienie kart muzycznych. Poważne zmiany przeżył także dział recenzji. Mamy nadzieję, że w nowej szacie będzie on łatwiejszy w czytaniu.

Wszyscy, którzy do tej pory nie wykupili przenumeraty Gamblera, Amiga Magazynu bądź Młodego Technika, niech słuchają: poczynając od lipca będziemy co miesiąc losować wśród prenumeratorów tych czasopism szczęśliwca, który otrzyma Główną Wygraną. Posiadanie prenumeraty dwóch pism podwaja szanse wygranej, zaś ci, którzy prenumerują wszystkie trzy — mają szansę trzy razy większą! Logiczne, nie? Na wypadek, gdybyście chcieli dopomóc szczęściu jeszcze bardziej — informuję, że zaprenumerowanie np. tysiąca "Gamblerów" tysiąckrotnie zwiększa prawdobodobieństwo wygranej. Aha, zapomniałem powiedzieć, co to za Główna Wygrana. No więc, jest to komputer PC 486 DX2/66 lub mocna Amiga — do wyboru, żebyście nas od rasistów nie zezwali. Szczegółowe zasady konkursu znajdziecie na stronie oznaczonej dwoma szczęśliwymi siódemkami. Życzę szczęścia!

Ponieważ po położeniu na wadze uchylnej głosy zwolenników konkursów przeważyły — na stronie 82 mamy dla Was "Szesnastkę". Dla ułatwienia dodam, że nowy konkurs wykorzystuje kartezjański układ współrzędnych na płaszczyźnie. A poza tym — jak zwykle. Dla strategów jest dokończenie "Krótkiego kursu tępienia zielonego plugastwa", czyli opis UFO. Poza tym — "Krótki kurs tępienia czerwonego plugastwa", czyli opis Horde. Mam nadzieję, że po recenzji z poprzedniego numeru z niecierpliwością oczekujecie jakichś konkretów na temat tej gry. Tym, którzy dopiero myślą o karierze wodza i polityka, polecam temat numeru — jest to potężna dawka informacji o celach, strukturze i metodzie gier, nazywanych niekiedy "symulatorami świata". Ci, którzy wolą stawać do walki z mieczem (może być świetlny) w jednej dłoni, a z magią w drugiej, znajdą zapewne coś dla siebie w opisach gier Perihelion oraz Ultima Underworld I i II. Pierwsza — to RPG rozgrywana w scenerii będącej skrzyżowaniem świata fantasy i SF, gdzie w rzucaniu czaru pomaga podręczny komputer. Drugiej nie muszę chyba przedstawiać — klasyczna gra fantasy, czerpiąca z najlepszych wzorów. Gracze o dobrze rozwiniętym poczuciu humoru będą mogli dotlenić się, czytając dokładny opis Day of the Tentacle, czyli Dnia Matki — o przepraszam, Dnia Macki. Dodatkową porcję ruchu na świeżym powietrzu zapewnia Michael Jordan in Flight, zaś dla mniej ruchliwych graczy przewidzieliśmy partyjkę brydża z Omarem Sharifem, znanym aktorem, słynącym może nie tyle z mistrzowskiej gry, co z wysokich stawek. Odpowiednią sumę do rozgrywki z tym panem możemy zarobić, korzystając z opisu gry Shepherd (pasterz) — np. hodując tyranozaury i wieloryby. Kapitał niezbędny na wejściu jest niewielki, gdyż Pasterz to gra shareware.

Jeśli zaś chcecie się dowiedzieć, w co warto pograć, a czym w kota rzucić — zajrzyjcie do działu recenzji. I nie zapomnijcie napisać, jak Wam się podoba Gambler po zmianach.

Wojciech Setlak

Szulerphone, czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 - 16.00

GAMBLER 7/94
Miesięcznik elektronicznych szulerów

Numer 7 (8), rok drugi
Lipiec 1994
Nakład: 62 000 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:
Grzegorz Eider

Adres redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl

Redaguje kolegium:
Mirosław Domosud
(z-ca red. nacz. Gramy! TeTe)
Grzegorz Eider
(p.o. red. naczelny)
Jacek Grabowski
(VARIA'tkowo, News)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(Temat numeru, Recenzje
z-ca red. nacz.)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński

Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk

LUPUS

Wydawnictwo LUPUS jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

Adres Wydawnictwa:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail:
lupus@sam.nask.com.pl

DTP:
Piotr Kakiet

Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer

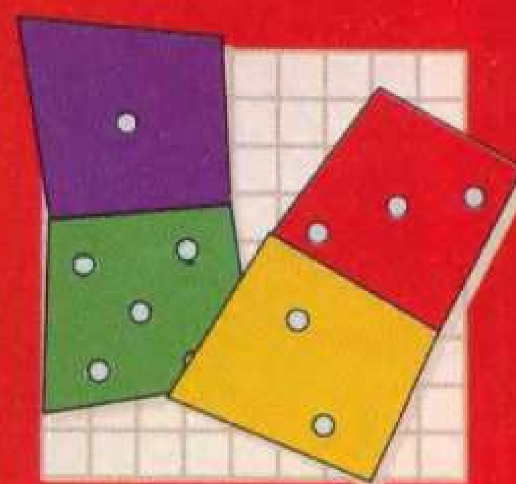
Korekta:
Lidia Sadowska

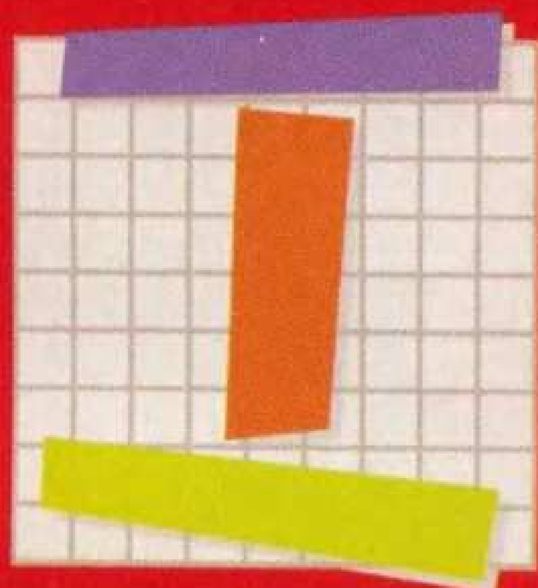
Okładka
Emil Idzikowski

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65

Druk:
Prószyński i S-ka
02-569 Warszawa
ul. Różana 34
tel. 45 12 56, fax 45 27 36

R O Z D A N I E









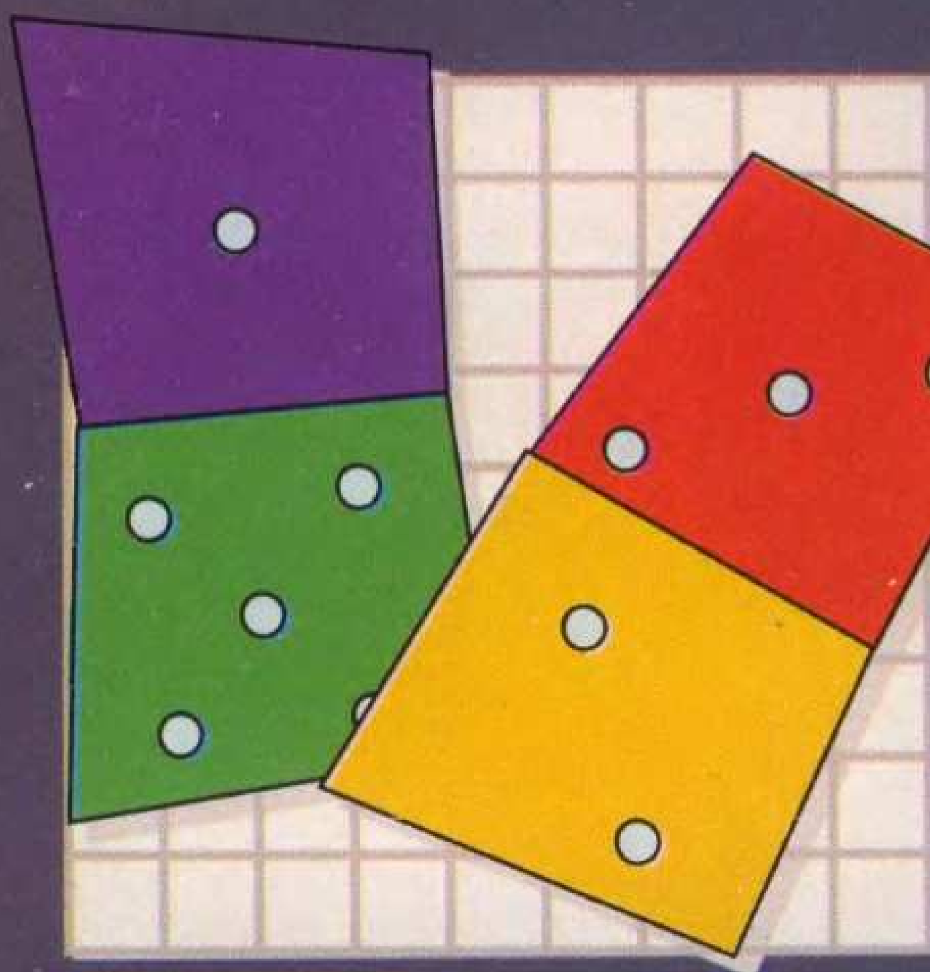




Indeks programów numeru

UFO - POZNANY WRÓG

KOŃCZYMY DZISIAJ OPIS UFO — NAJNOWSZEJ GRY STRATEGICZNEJ FIRMY MICROPROSE. WIEMY JUŻ Z POPRZEDNIEGO NUMERU GAMBLERA (6/94) Z KIM WALCZYMY. POZNAMY DOKŁADNIEJ NASZEGO WROGA, PRZEJMIEMY OD NIEGO NAJNOWSZE OSIĄGNIĘCIA TECHNIKI I PRZENIESIEMY DZIAŁANIA WOJENNE NA JEGO TERYTORIUM.



Chociaż cel gry przedstawiono jasno — jest nim skuteczne odparcie ataku Obcych, to jednak w trakcie zabawy towarzyszy nam uczucie, że istnieje jakaś tajemnica, której autorzy gry nie chcą wyjawić. W pewnym momencie przekonujesz się, że aby rozgromić obcy najazd, musisz nie tylko odpierać ataki na ziemskie miasta, ale nawet przejść do działań ofensywnych.

Zaczynamy od wykrycia źródła zaopatrzenia Obcych, które musi się znajdować gdzieś w pobliżu Ziemi. Kończymy walkę, jak się już zapewne domyślasz, wyprawą na macierzystą planetę Obcych — źródło nieustannego zagrożenia.



Research — dokładniej

Prace naukowe prowadzisz przede wszystkim nad zdobytym na Obcych sprzętem, pozwoli to na stały postęp techniczny. Również badania wziętych do niewoli Kosmitów ("interrogate" — przesłuchanie) wnoszą sporo ważnych informacji i są kluczem do znalezienia Wielkiego Mózgu — Królowej Ufoludków — na ich macierzystej planecie.

Na początek trochę o Kosmitach jako takich. Łapiemy ich żywcem za pomocą Stun Roda (działa na dotyk, bez sensu: Obcy wyrwie Ci dwa razy głowę, zanim go tym uśpisz) oraz Small Launchera i Stun Bombs (ale musisz te fanty wybadać). Praktycznie każda rasa Ufoludków ma w swoich szeregach przedstawicieli różnych warstw społecznych i zawodowych. Kosmita może udzielić nam informacji z dziedziny, w jakiej się specjalizuje. Szczególnie interesującymi zwierzeniami mogą nas obdarzyć:

Medic — dokładne informacje o rasach Obcych, w UFO-pedii przybędzie nam charakterystyka jakiegoś Kosmity, którego mogliśmy jeszcze nie widzieć na oczy. Każde dossier ma charakter dychotomiczny: widok żywego organizmu oraz wynik sekcji zwłok. Medyka najszybciej znajdziesz na UFO typu "Abducer" (zabiegi na ludziach i zabawy z genetyką) oraz "Harvester" (to samo, tylko z krowami).





Engineer — informacje o typach latających spodków. Przydają się, bo radar nie podaje nam już określeń typu "mały — duży", tylko posługuje się indywidualnymi specyfikacjami.

Navigator i Leader — różne ciekawostki z życia Kosmitów, głównie do urozmaicenia fabuły gry — co Obcy robią na Ziemi, co planują, skąd się wzięli, itp. Od jakiegoś Leadera dowiesz się niezwykle ważnej informacji o lokalizacji głównej bazy na ich macierzystej planecie.



RASY OBCYCH




Sectoid

To głównie szaleni naukowcy, zajmujący się eksperymentami genetycznymi. Rekrutują się z nich też dobrzy żołnierze, tym bardziej, że rasa ta wyposażona jest przez naturę (a raczej rękę "inżyniera genetycznego") w duże zdolności do walki psionicznej.




Snakeman

Poruszają się podobnie jak wąż. Typowi wojownicy. Snakemany to twardziele, szczególnie odporni na wysoką temperaturę, nie dorównują jednak Mutonom. Chociaż są to naturalnie wykształcone organizmy (mogą się rozmnażać!), sprawiają wrażenie sterowanych przez jakąś nadrzędną istotę.




Muton

Choć wysoce inteligentne, należą jednak (dzięki telepatycznej kontroli ze strony Ethereali) do typowego przykładu mięsa armatniego. Mutony pokryte są (nie licząc skafandra) sztucznie wytworzoną skórą organiczną. Liczne cybernetyczne implanty wspomagają narządy wewnętrzne. Widocznie dla zachowania pełnej kontroli nad tą niebezpieczną rasą, usunięto Mutonom narządy rozrodcze.




Floater

Jeszcze jedna rasa, która tylko po to wyszła z laboratorium genetycznego i spod skalpela chirurga, aby siać grozę i spustoszenie. Ma chirurgicznie zainstalowany system podtrzymywania życia. Zastępująca dolne kończyny antygrawitacyjna dysza, pozwala unosić się Floaterom w powietrzu.



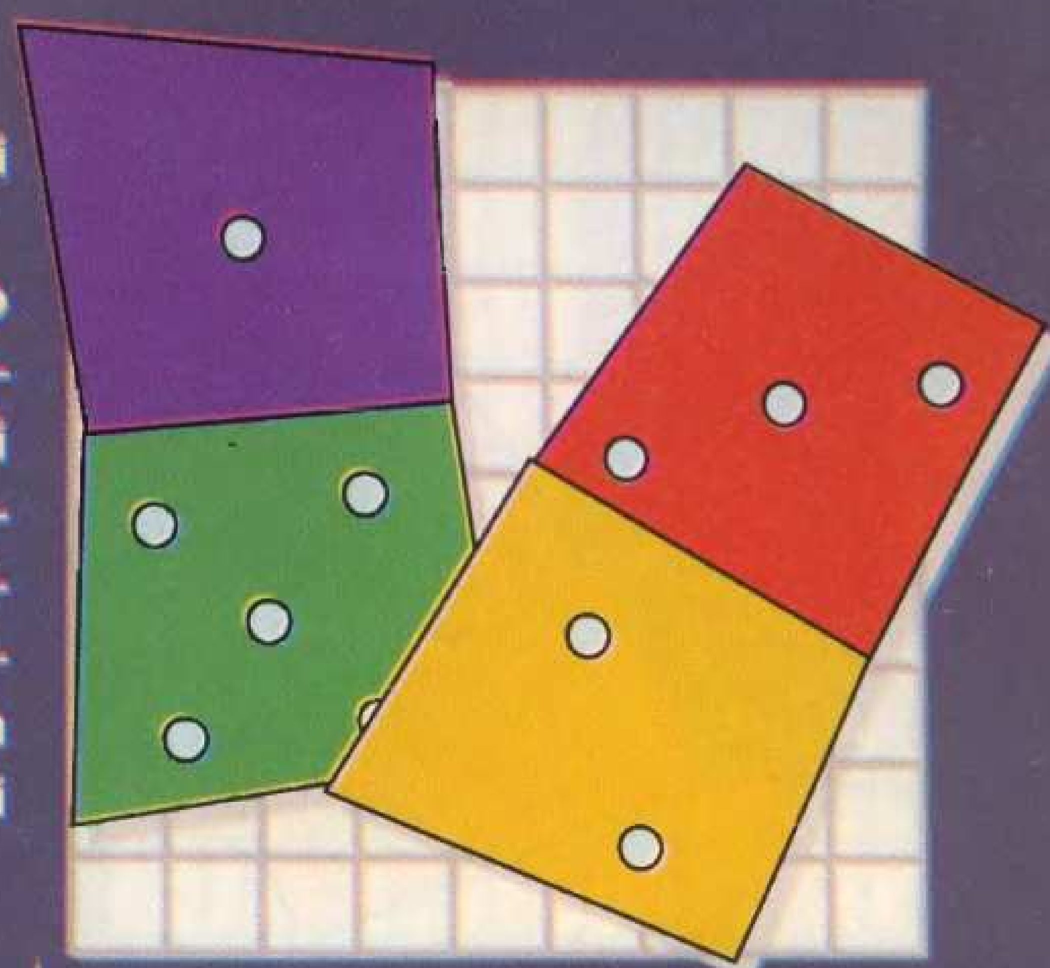

Celatoid

Towarzyszące Mutonom (wyłącznie w bazach) Celatoidy wykrywają fale mózgowe człowieka i unosząc się w powietrzu, atakują ofiary za pomocą silnego jadu. Rozmnażają się bezpłciowo (?).

Leader dowodzi dużymi statkami.

Commander — od niego dowiesz się najważniejszej informacji, czyli gdzie znajduje się siedziba Królowej Ufoludków. Commandera znajdziesz na pancernikach ("Battleship"), czasami w bazach.

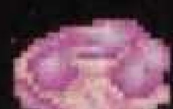
Poza tym, każdy pierwszy, schwytany żywcem egzemplarz jakiejś rasy dostarcza nam wiadomości o... żywym egzemplarzu jakiejś rasy. Wiadomości te konfrontujemy na przykład z hipotezami, wysnutymi wcześniej na podstawie sekcji zwłok ("Autopsy"). Sekcje zwłok możesz przeprowadzać na wyniesionych z pola walki UFO—nieboszczykach.



Stopnie wojskowe w Xcom

Służą nie tylko do sfabularyzowania gry, ale odgrywają dużo ważniejszą rolę. Oficerowie, stosownie do szarży, podwyższają morale całego oddziału swoją obecnością, albo obniżają — swoją śmiercią.

Rookie — świeżo po aka-




Silacoid

Prymitywny organizm składający się w większości z... krzemu, dzięki czemu ta "kamienna babka" jest niezwykle silna i odporna na ogień. Towarzyszy Mutonom jak Celatoid. Całkowicie pod kontrolą telepatyczną.



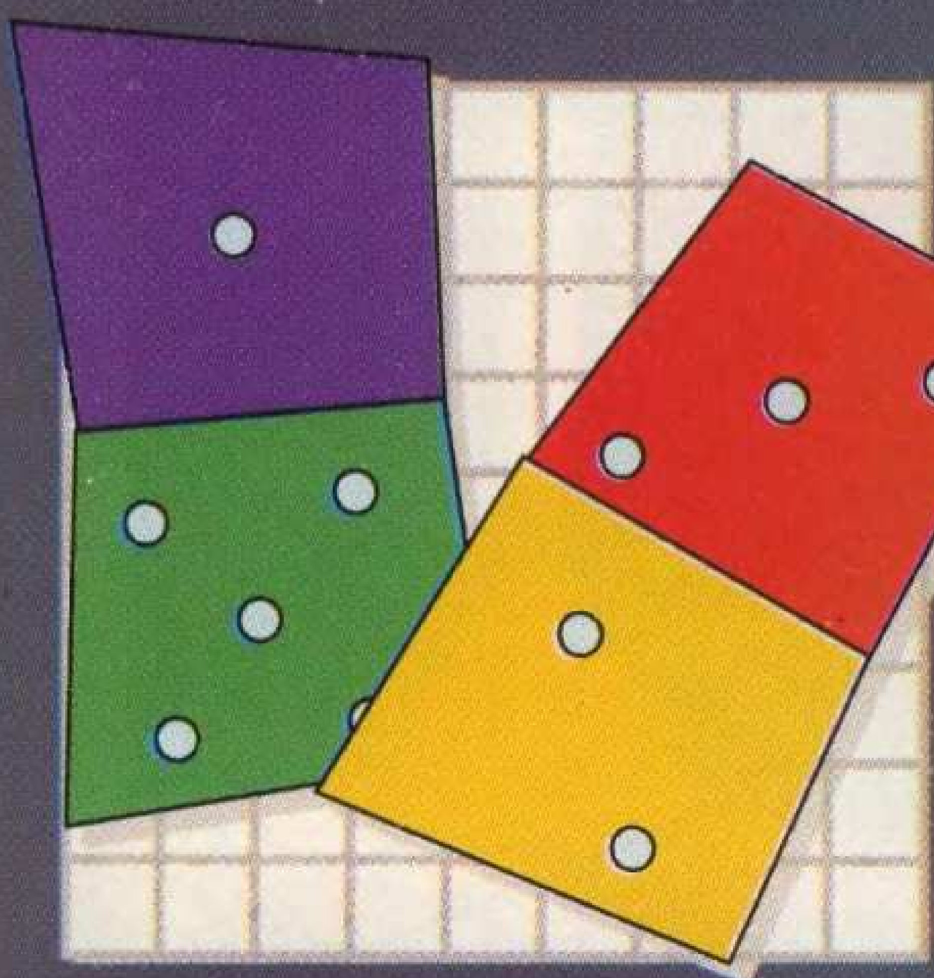

Chryssalid

Bardzo niebezpieczny, ale na szczęście rzadko pokazuje się na Ziemi. Nie można dopuścić go do walki wręcz — nie używa broni, tylko wstrzykuje ofiarom swoje jaja (te w "skorupce" oczywiście), co kończy się podobnie jak w znanej serii filmów "Obcy" ("Alien").




Ethereal

Rasa, która posługuje się całą wymienioną powyżej menażerią. Organizm Ethereala, fizycznie niezwykle słabiutki i rachityczny, egzystuje praktycznie tylko dzięki niesamowitym zdolnościom umysłu. Telepatia, telekineza oraz moc psioniczna to "wrodzone" zdolności Ethereala, dlatego też inne jego narządy prawie całkowicie zanikły.





demii wojskowej.

Squadie — już po chrzcie bojowym, najczęściej wystarczy, że zabije jednego Obcego.

Następne stopnie przyznawane są kolejno najlepszym, w zależności od liczby przebytych misji i zabitych Obcych, z zachowaniem następujących reguł:

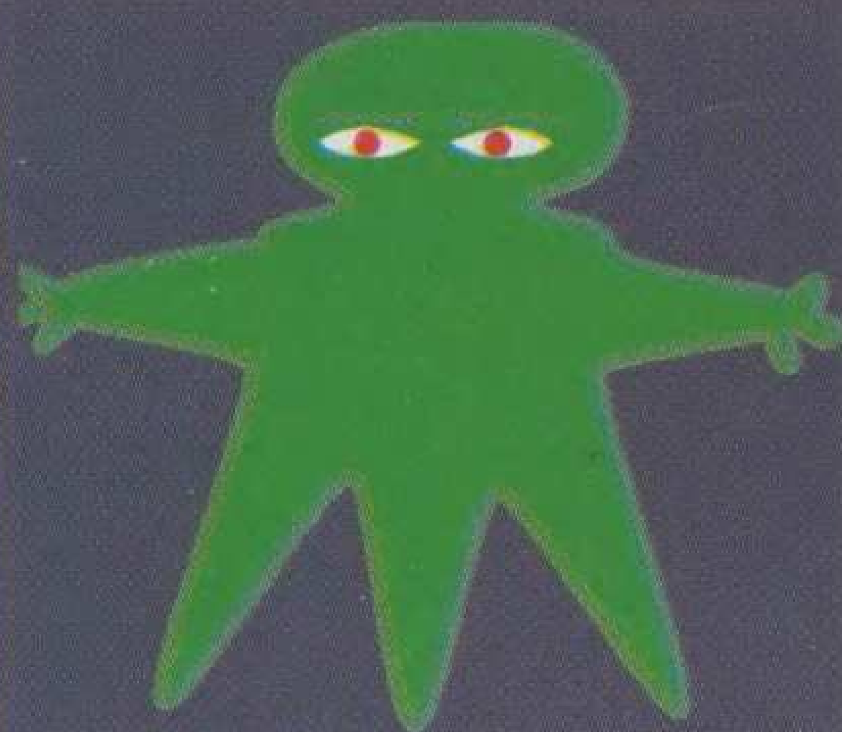
Sergeant — jeden na 5 żołnierzy.
Captain — jeden na 11 żołnierzy.
Colonel — jeden na 23 żołnierzy.
Commander — najlepszy oficer, żołnierz otrzymuje ten stopień, gdy liczebność Xcom przekroczy 30 ludzi.

Walki powietrzne

Zdarza się, szczególnie na początku, że Obcy są szybsi i uciekną, nawet wtedy, gdy Twój myśliwiec leciał "na czołowe" z UFO. Wybierając w trakcie walki odpowiednie przyciski, kontrolujesz odstęp między maszynami i częstotliwość strzałów — sam będziesz wiedział, jak walczyć ze Small Scout, a jak z Terror Ship. W lewym, górnym rogu znajduje się użyteczna ikonka — powoduje ona odroczenie walki, Twoja maszyna zaczyna śledzić UFO, nie wdając się w strzelaninę. Dzięki temu możesz poczekać:

— aż nadlecicie nad ląd (UFO zestrzelone nad wodą przepada, a chciałbyś przecież poszperać w nim);
— aż nadlecicie nad wodę (nie chce Ci się po raz kolejny walczyć z tymi samymi Kosmitami z tego samego modelu UFO i na tym samym terenie);
— na drugą maszynę Xcomu, w ten sposób możesz zestrzelić nawet Battleshipa — dwa Firestormy, wyposażone w Plasma Beam i Fussion Ball Launcher, powinny tego dokonać.

Po naciśnięciu ikonki okno się zwija, a zamiast niego otrzymujemy dostęp



do drugiej ikony, która dla odmiany pozwala nam powrócić do walki w odpowiednim momencie. Pamiętaj o niezbędnym zapasie paliwa!

Walka psioniczna

To element działań wojennych, o którym w poprzedniej części opisu nie wspominałem. Walka psioniczna stosowana jest przez Ethereale i czasami przez Sectoidy. Polega na oddziaływaniu na umysł ofiary, co powoduje, że na okres jednej tury wpada ona w panikę (obniżenie morale), albo całkowicie przechodzi pod kontrolę przeciwnika. Po schwytaniu pierwszego żywego Ethereala ta umiejętność przypadnie i Tobie. Najpierw musisz jednak wybudować Psi—Lab, w którym będą trenować Twoi żołnierze. Następnie zmajstrować Psi—Amp (urządzenie do nadawania fal Psi) i poczekać miesiąc na wyniki pierwszego treningu. Trenowani żołnierze mogą jednak bez przeszkód uczestniczyć we wszystkich walkach w ciągu tego miesiąca. Wytrenowanym żołnierzom przybędą dwie cechy:

Psi Strength — ogólny i niezmienny potencjał Psi danej jednostki. Ma on wpływ na zdolność obrony przed atakiem Psi ze strony Obcych oraz pośrednio, przez następny wskaźnik, na wynik własnego ataku.

Psionic Skill/Improvement — umiejętność posługiwania się Psi—Ampem, czyli mówiąc ogólnie, umiejętność walki Psi, która zwiększa się w miarę kolejnych sesji treningowych.

Sama walka nie przedstawia żadnych trudności. Używasz Psi—Ampa tak, jak innej broni. Wybierasz opcje "Mind Control", albo "Panic Unit". Pamiętaj, że innym żołnierzem możesz widzieć Obcego, a przez innego dokonywać ataku Psi.



SPRZĘT OBCYCH



Sectopod
Typowy robot bojowy. Spotykany tylko w bazach, i to nie we wszystkich. W zamierzeniu — wysoce odporny na wszelką broń, ale w rzeczywistości rozwala go zwykły laser.





Cyberdisc
Typowy model czołgu, używanego przez Kosmitów. Unosi się lekko nad ziemią. Strzela plazmą i to celnie. Rozwalony, eksploduje jak "Blaster Bomb".





Reaper
To wprawdzie nie maszyna, lecz zwierzę (?), ale spełnia podobną u Obcych funkcję. Reaper to taka bojowa krowa z zapasowym mózgiem i sercem. Robi strasznie dużo hałasu i zamieszania, choć łatwo toto unieszkodliwić. Ulubiony przez Obcych środek do terroryzowania miast, a także do obrony baz UFO i do "odwiedzania" baz Xcomu.



...NANY WRÓG

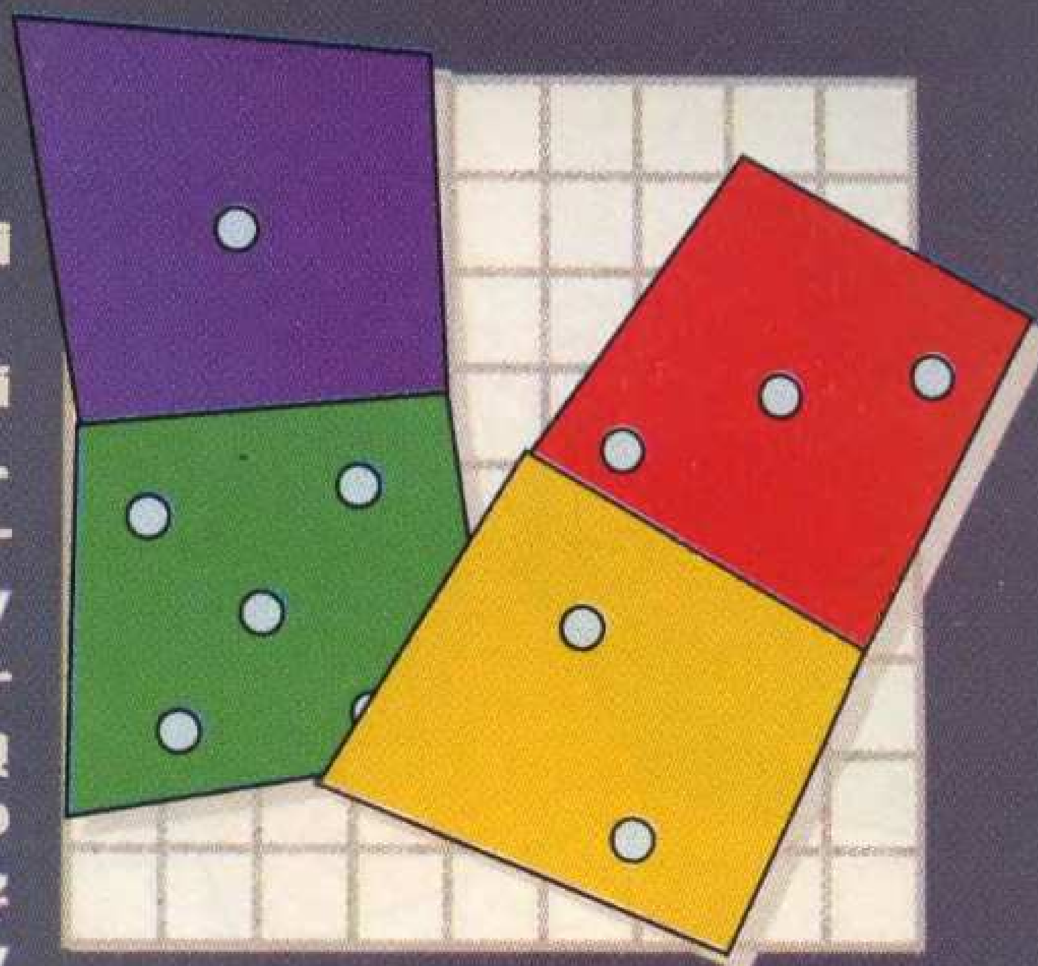
Taktyka walki — Ekran Misji

Można wyróżnić trzy okresy w całej grze, uwzględniając kryterium potencjału technicznego. Dla każdego z nich podam kilka wskazówek i zaleceń.

Etap I (do ok. połowy 1999 r.)

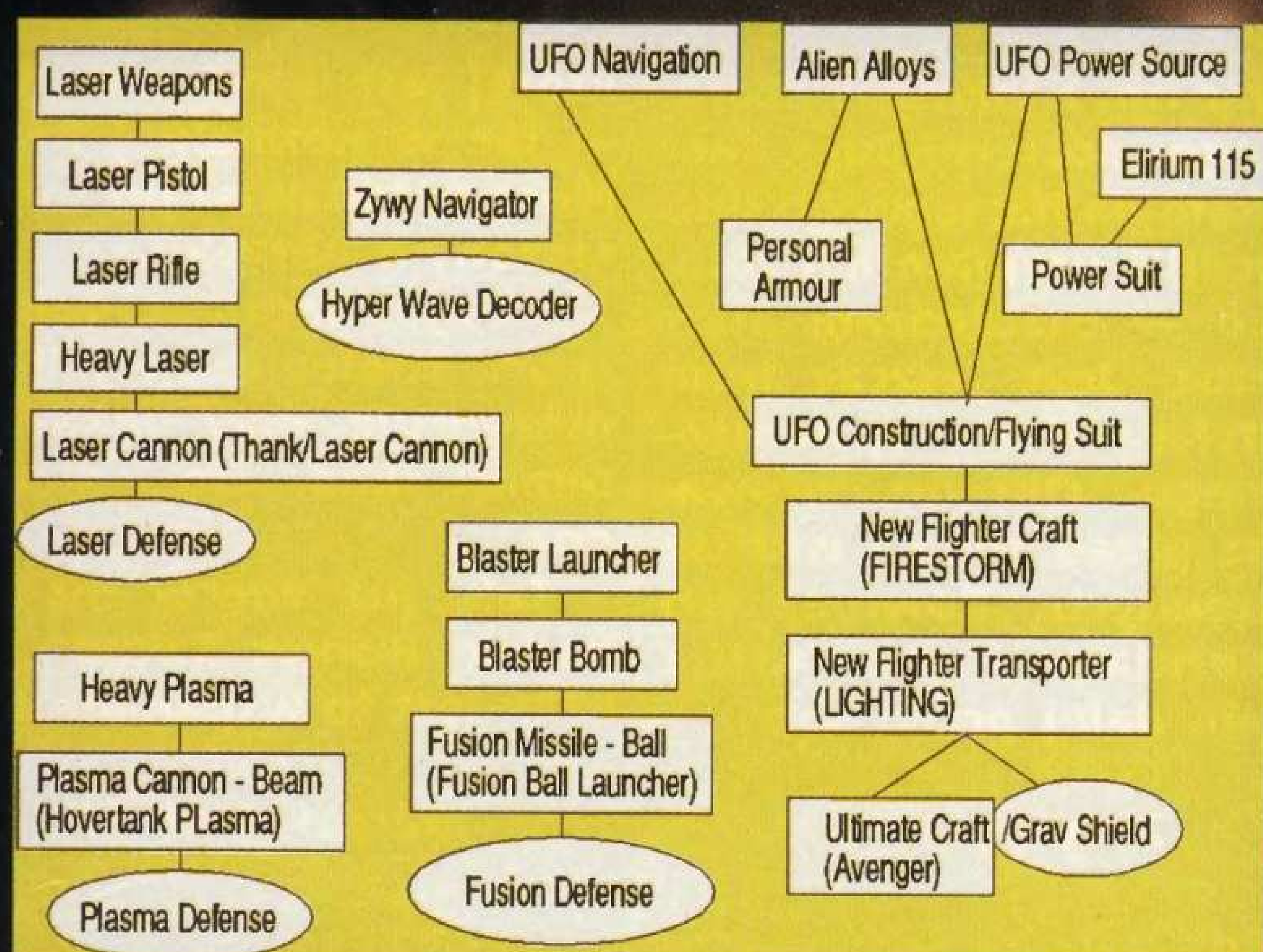
Nie masz jeszcze Heavy Plasma Gun (HPG) i pancerzy! Przygotuj broń: HCannon, ACannon (pchaj je naprzód), Rocket Launcher, albo 2 Heavy Lasery, Motion Scanner, granaty i przede wszystkim 2 czołgi.

Bierz minimum 6 ludzi (i tak 30% stanu nie wróci). Na początek poślij czołgi — przyjmą na siebie pierwszy ogień (szczególnie w miastach). Rozejrzą się, zniszczą jakiś podejrzany mur lub ścianę. Niech jeden żołnierz wyjdzie, przycupnie przy kole Skyrangera i od tej pory aż do końca walki bada stan Motion Scannera — będziesz wiedział, skąd idą Obcy.



Lasery (także jako awaryjna broń np. dla operatora Blaster Launchera), Small Launcher, Blaster Launcher i czołg.

ROZWÓJ UZBROJENIA



Czerwone Pozycje — musisz je zdobyć na Obcych, dopiero potem zlecić do opracowania naukowcom. W przypadku broni musisz pamiętać o komplementarnej amunicji (także ona musi być oddzielnie przebadana).

Niebieskie Pozycje — to nie przedmioty, lecz nowe pomieszczenia i zabudowania w bazie Xcom.

1. Laser Weapons — masz do opracowania na początku gry. Pamiętaj, że broń laserowa nie wymaga amunicji.
2. Laser Cannon — działko laserowe używane przez myśliwce—statki (zastąpisz nim działko konwencjonalne) oraz przez czołgi, dzięki czemu będziesz mógł wyprodukować sobie jego nowy typ.
3. Laser Defense — laserowe działko przeciwlotnicze, broni Twojej bazy przed desantem (z reguły bezskutecznie). Zastąpisz nim standardowy Missile Defense.
4. Plasma Cannon — działko plazmowe.
5. Plasma Defense — plazmowe działko plot.
6. New Fighter Craft;
7. Transporter;
8. Ultimate Craft — wszystkie te modele (6, 7 i 8) używają jako paliwa Elirium 115. Nigdzie go nie kupisz, gdy Ci zabraknie.
9. Grav Shield — odpycha statki Obcych, dzięki czemu Twoja obrona przeciwlotnicza ma czas na jeszcze jedną serię strzałów.
10. Hyper Wave Decoder — superradar, podaje szczegółowe informacje na temat wykrytego obiektu UFO.



Sformuj minimum dwuosobowe grupy i poślij je razem z czołgami na przeczesywanie terenu. Lepiej nie wchodź do zabudowań — ewentualnie spal je z daleka. Każdą turę kończ skulony przy ścianie lub za drzewem. Tuż przed samymi drzwiami UFO zatrzymaj się.

Ciekawą taktyką jest wejście przez drzwi i natychmiastowe wyjście. Pozostali żołnierze będą już wiedzieli, jak są rozstawieni Obcy i wchodzą do środka tylko na jeden strzał. Wycofaj się do własnej maszyny, jeśli zostało was tylko dwóch z całego oddziału. Oczywiście, nie odwiedzaj jeszcze baz wroga.

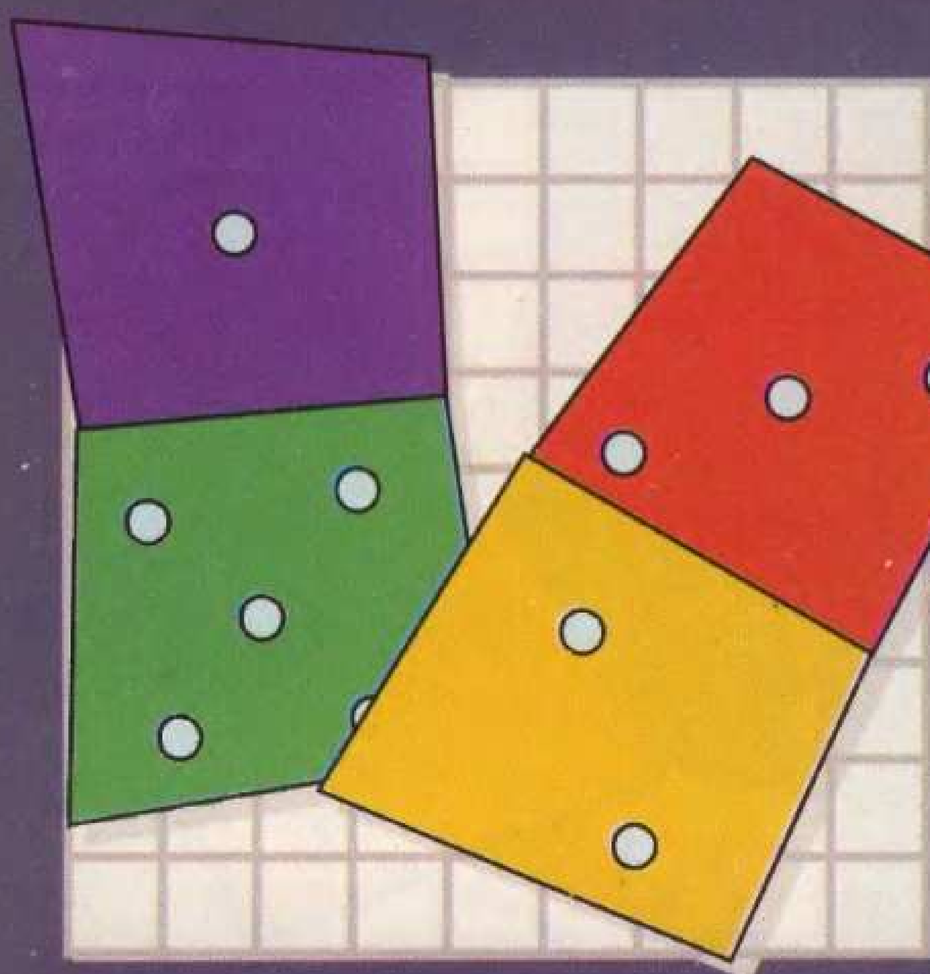
Etap II (do ok. połowy 2000 r.)

Masz już Heavy Plasma Gun, pancerze (może nawet Flying Suit), Blaster Launcher i Small Launcher. Przygotuj broń: dwa HPG (nie więcej — szkoda amunicji, nie dokupisz jej), Heavy Lasery (także jako awaryjna broń np. dla operatora Blaster Launchera), Small Launcher, Blaster Launcher i czołg.

Potrzeba Ci czterech, pięciu ludzi. Czołg rozgląda się pierwszy, a załoga wychodzi za nim. Chociaż masz pancerze, nie łaź bez sensu po odkrytym terenie, gdy w pobliżu coś strzela. Wejdź (lub wleć) na dachy budynków, będziesz więcej widział. Przy naprawdę dużych statkach warto zrobić gdzieś w nich dziurę Blaster Launcherem (jeśli masz Flying Suit, aby podlecieć, to zrób dziurę na samym środku dachu). W statkach przestrzegaj zasady — każde drzwi to postój. Miej oko na uśpionych — rzadko, ale się budzą.

Baza — obstaw windę i strzelaj pierwszy, jeśli zostaniesz zaatakowany (ewentualnie uciekaj co jakiś czas na górę). Przez bardziej zaludnione pomieszczenia toruj sobie drogę Blaster Launcherem. Podpalaj, co się da. Nie musisz od razu wybijać wszystkich







Obcych w całej bazie, możesz trochę potrenować.

Etap III (od ok. połowy 2000 r.)

Walka psioniczna. Przygotuj sprzęt: dla wszystkich Psi—Ampy, jeden lub dwa HPG, Blaster Launcher. Potrzeba dwóch do czterech ludzi (na małe statki). Każdego zauważonego Obcego psionizuj opcją "Mind Control". Jedna grupa (lub jeden żołnierz) mocna w Psi siedzi w Avengerze (chyba go już masz) lub przed nim, pełniąc rolę generatora. Druga grupa (patrol) — szuka Obcych. Uważaj na spsionizowanych — możesz atakować tylko Obcych, aktualnie widzianych przez któregokolwiek z Twoich żołnierzy. Spsionizowani Obcy niech najpierw zabiją kogoś swojego (ale uważaj, żeby to nie był ktoś cenny — badania), potem niech wyrzucą broń ("Throw") i dalej — do uśpienia lub pod nóż.

Osobiście stosuję taką metodę — oczyszczam statek lub budynki, a cennych Obcych wysyłam pod Avengera (starając się nie spuszczać z nich oczu, korzystając np. z jakiegoś pośredniego posterunku). Tam czekam na następnego (lub więcej) i usypiam ich zbiorowo — oszczędzam Stun Bombs. Jest jeszcze inna taktyka walki — spsionizowanego Obcego prowadzisz przed sobą i widzisz następnych. Również ich uzależniasz i prowadzisz razem dalej przed sobą...



Mózg — Królowa Marsa

Zwycięstwo

Gdy złapany Commander wyśpiewa, że na Marsie, w podziemiach zaginionej cywilizacji Cydonii znajduje się centralna baza Obcych, z ich Mózgiem — Królową, możesz wykonać swą ostatnią misję. Zapakuj oddział Xcomu do Avengera i postępuj tak, jakbyś leciał na normalną misję. Obok napisu "Select your Destiny" i przycisku "Cancel" pojawi się ikona "Cydonia". Na Marsie musisz przebić się do jednej z piramid, w której jest winda. Na dole — jak w normalnej bazie. Mózg rozpoznasz po zamieszczonym obrazku...

Gdy już będziesz naciskał spust, Królowa Obcych zaprezentuje mały pokaz na temat: skąd, kto i dlaczego?

Tak, już więcej nic nie będzie. Koniec. Szkoda, ale i tak jest to wspaniała gra!

Marcin Grabski



Ruiny Cydonii



Na Marsie

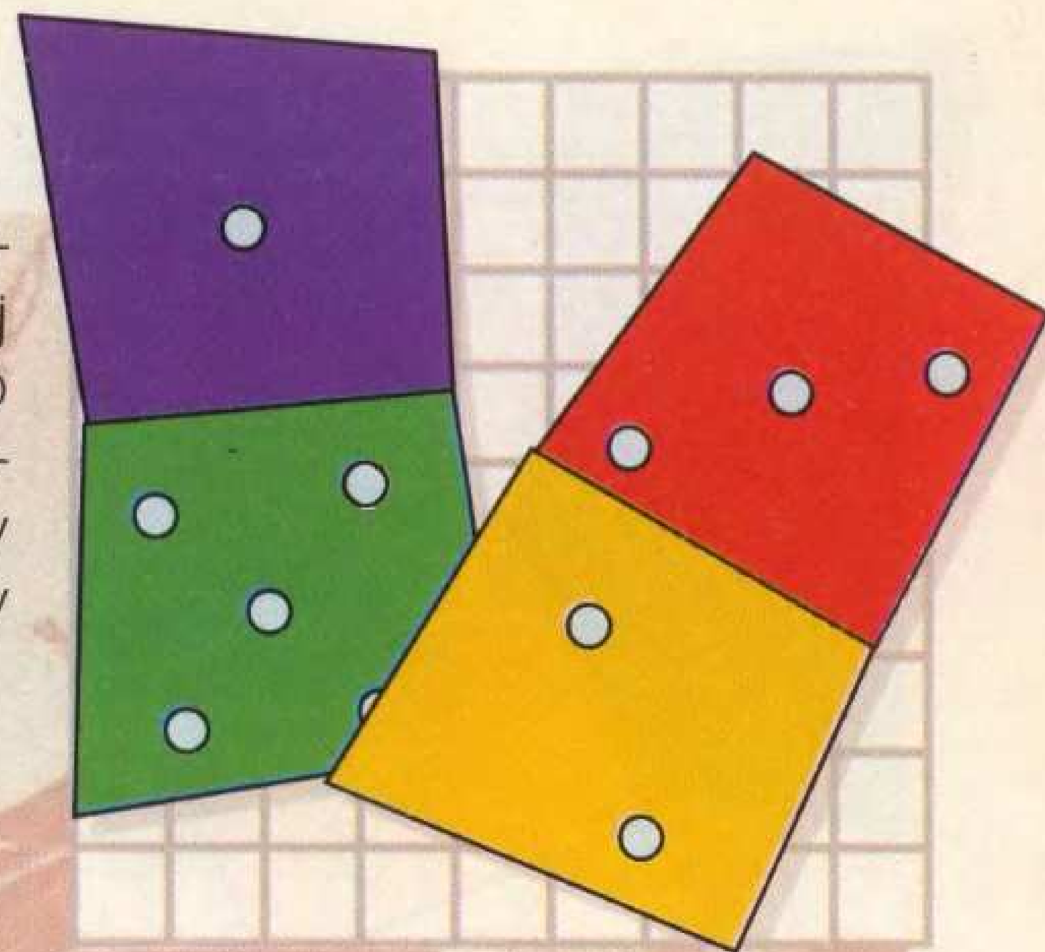


UFO - ENEMY UNKNOWN
MicroProse 1994
Strategiczna
Amiga, IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	100%
Pomysł	100%
Ogółem	95%

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

CZERWONA ZARAZA



Za siedmioma górami leżała sobie kraina o wdzięcznej nazwie Franzpowanki. Leżała i jęczała — trapiona okrutnym głodem... licznych czerwonych stworków. Straszna ta plaga rozszerzyła się do tego stopnia, że Dobry Król Winthrop zmuszony został do użycia nadzwyczajnych środków. Zamysł roztropnego władcy był prosty — wysłać w teren specjalnego agenta, który raz na zawsze pozbędzie się natarczywych najeźdźców.

Pomysł niezły, był tylko jeden problem — znaleźć osła, który byłby na tyle głupi i oddany sprawom narodowym, żeby wyruszyć na spotkanie nienasyconych paszcz hordziaków. Powiem krótko. Ochotnikiem został Chauncey — prostaczek, usługujący przy królewskim stole, który tym razem popisał się niezwykłą dla niego przytomnością umysłu. Jak to było, dowiecie się z relacji naocznego świadka — MniamSona, zatytułowanej "Inwazja czerwonych", a przedstawionej w poprzednim numerze Gamblera (6/94). Król Winthrop, wzruszony postawą swego sługi, obdarzył go szlacheckim tytułem, wręczył miecz i wyekspediował w kierunku równiny Shimto. Nasz bohater znalazł się wśród zielonej trawy, drewnianych chatek i pól z kukurydzą...

Rozgrywka

Gra toczy się na pięciu rozmaitych terenach — od spokojnych równin w centrum państwa, po śnieżne pustynie mroźnej północy. W każdej z krain musisz "wytrzymać" przez wyznaczony czas. Na początku są to trzy lata, ale liczba ta zwiększa się sukcesywnie co krainę, aż do siedmiu lat. Dodatkowo, każda pora roku w grze jest podzielona na dwie całkowicie odmienne tury. W pierwszej, gracz planuje ogólny kształt swojej wioski i przygotowuje się do odparcia ataku, zaś w drugiej następuje zapowiadany najazd hordziaków. Przetrzymać więc nie jest łatwo, szczególnie w ostatnich krainach, gdzie musimy przeżyć prawie sześćdziesiąt tur, z czego połowa to bezpośrednia walka z hordziakami.

Pierwsza tura

Aby przejść do następnego etapu z pozytywnym wynikiem, czyli odpowiednio wypchaną sakiewką, pierwszej turze każdej pory roku trzeba poświęcić wzmożoną uwagę. Nie jest to zręcznościowa część gry (do niej przejdę później), ale — wymagający racjonalnego myślenia i wręcz strategicznego planowania — umysłowy składnik gry. Mimo to, czas trwania pierwszej tury ograniczony jest do dwóch minut, nie ma go więc za dużo. W krytycznych chwilach można zatrzymać grę klawiszem F1.

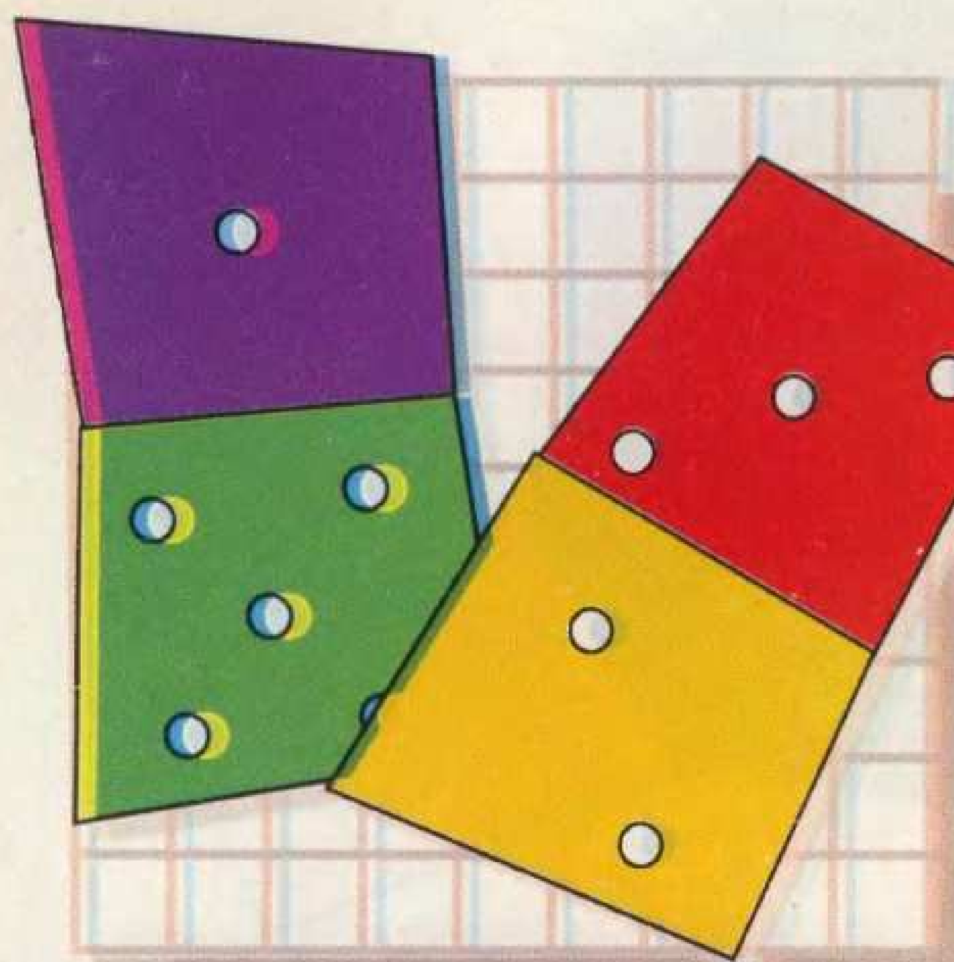
Najistotniejszą tutaj częścią ekranu jest (o dziwo) mała ramka, umieszczona w prawym dolnym rogu. Wyświetlany na niej symbol (na początku tury jest to zawsze łopata) informuje o funkcji, jakiej możemy użyć. Zmiany w tym okienku dokonujemy wciskając prawy przycisk myszy (PPM) i przesuwając mysz w lewo lub prawo (obrazki w ramce będą się zmieniać), następnie zatwierdzamy wybraną funkcję jej lewym przyciskiem (LPM).



Koszt postawienia na planszy wybranego przedmiotu jest taki sam jak jego usunięcie. Jeśli postawisz krowę nie tam gdzie chciałeś, to nie przejmuj się tym, gdyż przestawienie jej nie zmusi Cię do ponownego wykładania gotówki. Wyjątek stanowi kopanie. Powiększamy w ten sposób kanały melioracyjne i rekultywujemy nieużytki.

Obiekty stawiamy na mapie, przesuwając kursorem ich kontury i potwierdzając ich ustawienie LPM. Podobnie jest z zabraniem przedmiotu (czy ścięciem drzewa) — ustawiasz kursor i LPM usuwasz przedmiot z planszy. Koszty są na bieżąco odejmowane od budżetu, który przedstawiony jest w górnej części ramki.

Często, szczególnie gdy wioska jest już mocno rozbudowana, przydaje się ogólny jej widok. Spojrzenie z lotu ptaka możliwe jest po wciśnięciu PPM i poruszeniu myszką do góry. Powrót do normalnego widoku następuje po przesunięciu myszki w dół. Używanie ogólnego



planu jest bardzo wydajne, gdyż znacznie przyspiesza wszystkie operacje.

Na starcie wybór dostępnych przedmiotów jest niewielki. Zamyka się on wokół czynności kopania, sadzenia drzew i zakupu krowy. W praktyce (na początku dostajesz 25 koron), wybierasz sadzenie drzew, gdyż kopać nie ma czego, a na krowę Cię nie stać. Posadzenie drzewa kosztuje 1 koronę, zaś jego ścięcie na sprzedaż daje 5 koron. Drzewa są pewnym źródłem stałego, choć niewielkiego dochodu. Przy odrobinie szczęścia, jeśli teren, na którym zaczynasz (Shimto Plains), ma od razu kilka drzew, to po ich ścięciu będziesz mógł w pierwszej porze roku (na wiosnę), zasadzić ponad czterdzieści sadzonek. Powinno to zaowocować kilkoma nowymi drzewkami, gotowymi do przerobienia na drewno, już latem (!).

W chwili, gdy uzbierasz wystarczająco dużo pieniędzy, nie wahaj się przed zakupem krowy. Uważaj jednak na podatki. Nie inwestuj zbyt dużych pieniędzy pod koniec roku, gdyż bezlitosny Kronus Maelor wydoi Cię z całego szmalu w ramach corocznego podatku. Jeśli nie będziesz w stanie uiścić całej kwoty, czeka Cię pobyt w królewskiej celi (...i koniec gry).

Krowa jest poczciwym i pożytecznym stworzeniem. Stoi sobie bydlę na łące i pałaszuje zieloną trawę. Stoi w miejscu, "kręci mordą" i robi pod siebie. W każdej porze roku przynosi 25 koron zysku. Z prostego rachunku wychodzi więc, że krowa zwraca się po roku jej "użytkowania". W praktyce jest jednak inaczej — w każdej chwili możemy zdjąć ją z planszy i do kasy wpływa okrągłe 100 koron! Wyśmienity interes.

Oczywiście, zwierzę to ma trochę wad. Przede wszystkim jest łatwym łupem dla hordziaków, które w swojej diecie krowę przedkładają ponad wszystko. Przeżuwa sobie biedactwo i w każdej chwili też może być przeżute... Dlatego, podstawowym celem tury drugiej (o czym szczegółowo za chwilę) jest ochrona pogłowia przed atakiem.



Inną wadą rogacizny jest jej

Franzpowańskie krainy



Shimto Plains — urodzajne równinne pastwiska są łatwym łupem dla czerwonych rzezimieszków. Hordziaki zjadają wszystko, co im wpadnie w łapy, farmerzy lamentują i rwą włosy z głowy, a Ty z mieczem uganiasz się za potworkami. Na szczęście tutejsze hordziaki są łatwe do pokonania (one shot — one kill). Jedyna przeszkoda to kilka zmutowanych hordziaków nadnaturalnej wielkości. Nie kupuj żadnej dodatkowej broni, ani nie wynajmuj wojowników, sam powinieneś sobie poradzić, ale całą kasę inwestuj w rozwój krainy. Potraktuj tę część gry, jako etap do zarobienia szmalu na dalsze wyprawy. Na początku masz tylko 25 monet, ale przy dobrej gospodarce trzeci rok możesz skończyć z wynikiem 4000 koron!

Tree Realms of Alburga — król Winthrop w uznaniu dla dzielnego wojaka wysyła go do dziewiczej puszczy Alburgii. Ziemie są tu równie żyzne, jak na trawiastych równinach — zasiewy dojrzewają błyskawicznie, a krówki szybko zaokrąglają swoje łaciate boki. Jak to mówią: "Pańskie oko konia tuczy", więc hordziaki doglądają wszystkiego z niebywałą skrupulatnością. Przejście jednej żarłocznej inspekcji może skończyć się tragicznie dla całej wioski. Uważaj także na siebie, gdyż tutaj leśne stworki mają paskudny zwyczaj strzelania ze swojej prymitywnej broni. Najwyższy czas, abyś zapewnił sobie wsparcie dodatkowych oddziałów. Warto też postawić kamienne mury.

Fetid Swamp of Buuzal — wyśmienite tereny, na których wszystko rośnie jak na drożdżach, również hordziaki. Rozmnażają się błyskawicznie. Zmusza Cię to do opłacania licznych oddziałów najemnych wojowników. Uważaj jednak, aby nie rozstawiać swoich ludzi na terenach podmokłych, gdyż staną się wtedy łatwym łupem.

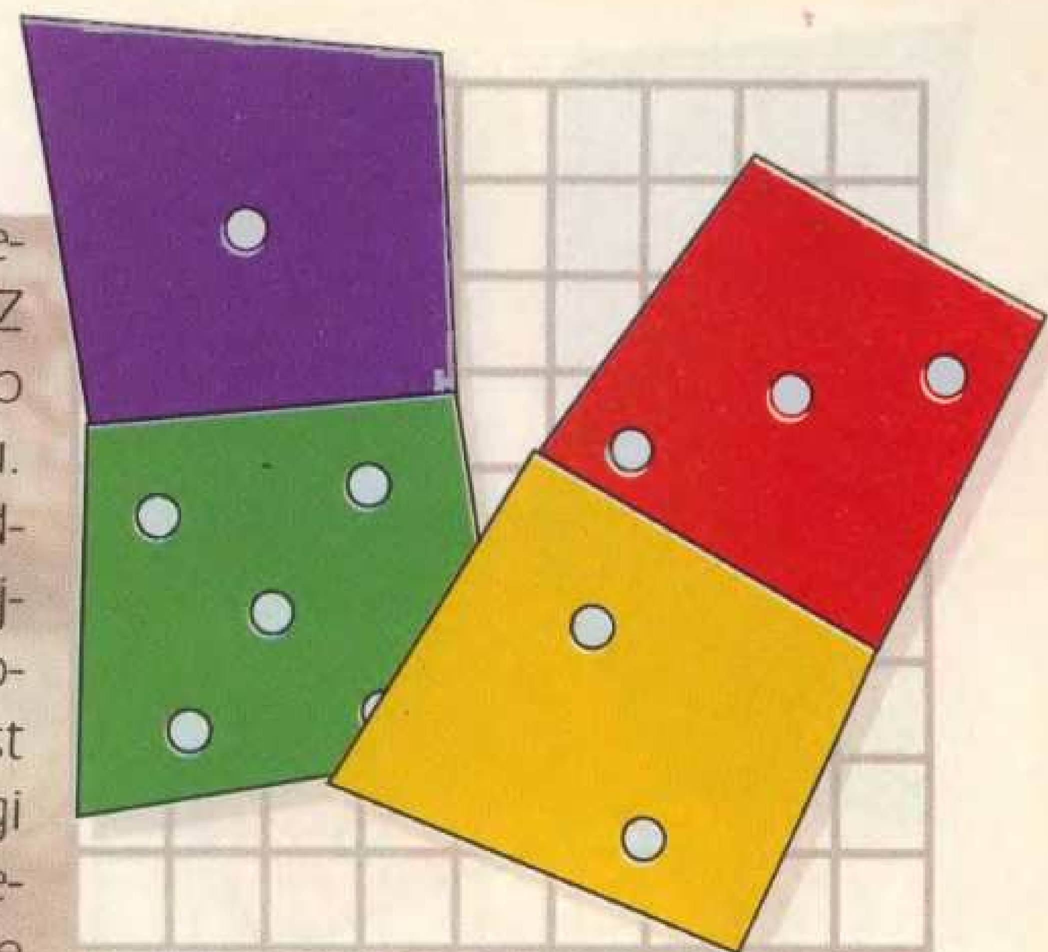
Kar-Nyar Desert — naprawdę trudna dla gracza próba. Wszystko przykrywa gruby kożuch piachu, a sucha jak pieprz trawa nie na długo starcza krowom. Przede wszystkim trzeba jak najszybciej rozwinąć sieć kanałów. Z melioracji płyną co najmniej dwa pożytki. Pierwszy jest oczywisty — piaszczyste tereny mają szansę pokryć się trawą, a to z pewnością ucieszy wygłodniałe krowy. Drugi jest taki, że pustynne hordziaki nie potrafią pływać, więc otoczywszy wioskę fosą, zapobiegniesz niespodziewanej inwazji większości z nich. Uważaj jednak na ich zwłoki, gdyż w sprawnych rękach szamanów hordy, którzy szczególnie upodobali sobie tę krainę, znowu staną się zagrożeniem.

Frozen Wastes of Vesh — ostatnie miejsce walki z hordą. Akcja przesunęła się nieco na północ, w najdalszy zakątek krainy. Wyparte z centrum państwa hordziaki uderzają teraz ze zdwojoną energią. Zdarzają się takie pory roku, że nadciąga ich kilkudziesięciu jednocześnie. Dodatkowego bólu przysparzają śnieżniaki, czyli hordziaki z kolekcji zimowej, na dodatek śnieg przykrywa trawę, co utrudnia wypas krówek. A trzeba tutaj wytrzymać aż siedem lat — sukces jest jednak możliwy dzięki specjalnemu uzbrojeniu (do nabycia w sklepie).

głupota. Krowa postawiona w jednym miejscu będzie żarła trawę, do momentu gdy wyłoni się naga ziemia. Wtedy żreć przestanie. Każda krowa, która stoi na terenie nadającym się do spożycia, macha ogonem i z werwą żuje. Głodujące bydło wygląda wprost przeciwnie — z opuszczonymi łbami stoją krowie zastępy i pokornie oczekują, aż przestawi się je w inne miejsce. Takie krowy niestety nie przynoszą zysków i słusznie.

Maksymalna liczba krów, które można ustawić na planszy, to trzydzieści. Niech Ci się nie wydaje, że jest to liczba wystarczająca. Często przydałoby się postawić i dwa razy tyle. Trzydzieści razy dwadzieścia pięć to raptem siedemset pięćdziesiąt. Za takie pieniądze trzeba jeszcze opłacić najemników, postawić zabezpieczenia i przygotować uprawy. Z kolei, każda zjedzona krowa to sto koron do tyłu.





Dlatego, jedną z najważniejszych umiejętności w grze jest technika obsługi krowiego przemysłu. Przede wszystkim musisz włączyć sobie mapę i wypatrzyć te białe plamki (mówię o krowach), które nie mają mrugających elementów. Oznacza to, że zwierzę nie ma pożywienia i bezproduktywnie stoi na kawałku wyjedzonego pastwiska. Przestaw ją w inne miejsce i problem z głowy. Podobnie zrób z innymi niedożywionymi mućkami. Pamietaj, aby między krowami zostawiać przynajmniej niewielki kawałek wolnego terenu. Jeśli tego nie zrobisz to wyjaławianie gruntu będzie przebiegało błyskawicznie (z tury na turę) i wkrótce nie znajdziesz dla swej trzody odpowiedniego miejsca na pastwisko.



Poza elementami rolniczymi, w pierwszej turze musisz również wybrać środki defensywne, aby przygotować się do ataku hordziaków. Na początku masz do dyspozycji płotek i atrakcyjnie wyglądający wilczy dół. Niestety, obie te przeszkody są do pokonania. Płotek jedynie opóźnia nawałnicę stworków (co czasem może się przydać), zaś wilczy dół, choć niewątpliwie skuteczny, jest równie groźny dla Ciebie. Jeśli Sir Chauncey nadzieje się na wystające z ziemi kolce, ma szanse szybko wyciągnąć kopyta. Hordziaki, wykorzystując technikę "po trupach", potrafią przedostać się przez każdy, nawet chytrze umiejscowiony wilczy dół.

W dalszej części gry możesz otrzymać licencję na budowanie kamiennych murów, które są ulepszoną wersją słabych płotków. Będziesz również musiał wykupić pozwolenie na zatrudnianie żołnierzy i łuczników — najazdy stają się w pewnym momencie tak liczne, że bez pomocy najemników na pewno nie dasz rady odeprzeć żarłocznych napastników.

Ponieważ hordziaki biegną bezpośrednio do ulubionego jadła (czyli do łagodnej, łaciatej szyneczki), ustawiaj więc swoich ludzi wokół krówki. Po pierwszym napadzie zorientujesz się, skąd nadciągają przeciwnicy, gdyż przeważnie mają nie więcej niż dwa kierunki ataku.

Rozglądaj się również za dziwacznymi dziurami na trawnikach. Są to korytarze podziemnych hordziaków, którzy mogą niespodziewanie pojawić się w środku Twojej wioski. Zlokalizowaną dziurę wystarczy potraktować łopatą i po krzyku.

Jeśli skończysz ustawianie krów, wojowników, sadzonek i co tam jeszcze, zanim upłynie wyznaczony na to czas (czyli

UZBROJENIE

Grimthwacker (Srogi Łomotacz) — podstawowe narzędzie mordu. Jego ostrze łatwo wchodzi w miękkie ciała hordziaków, jednak aby zadać cios dwuręcznym mieczem, musisz obrócić się wokół własnej osi. Kilka takich ciosów i... bohater dostaje kręćka. Dopóki nie odzyska zmysłów, stanowi łatwy cel.

Flamethrower — miotacz płomieni, niestety niecelny.

Ring of Teleportation — bardzo przydatny pierścień teleportacyjny, który umożliwia błyskawiczne przemieszczanie się po planszy.

Boots of Boogy — trampki z dopalaczami. Dzięki nim możesz dogonić co bardziej śmigłe hordziaki. Nie wahaj się przed ich kupnem.

Haunch of Meat — wielki soczysty udziec, którego cudowna woń przyciąga do Ciebie hordziaki. Pozwala to na zaciągnięcie stworków do wody i utopienie. Działa tylko na małą odległość.

Dragon Fire — smoczy ogień jest naprawdę zabójczy... nie tylko dla hordziaków.

Flute — piskliwe dźwięki flecika przyciągają hordziaki z całej planszy. Jest to ryzykowne, ale przy odrobinie wprawy będziesz mógł wyrżnąć całą atakującą Cię grupę.

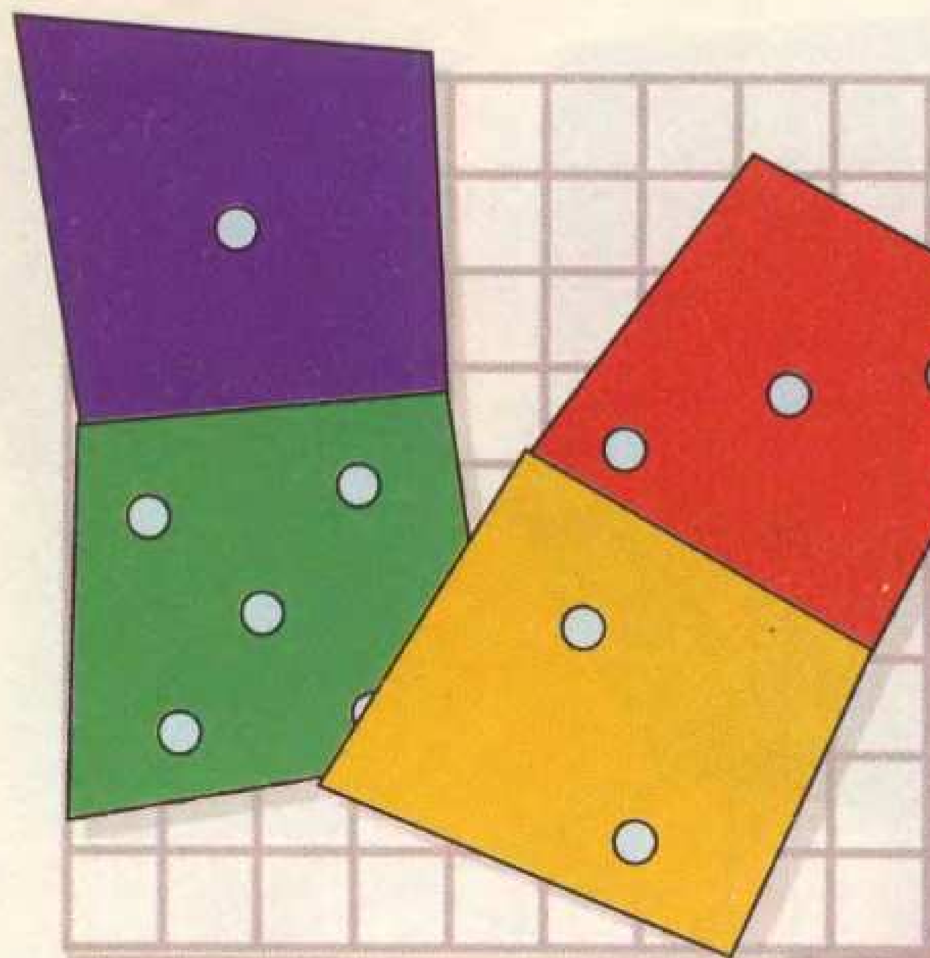
Bomb — jeśli jest już naprawdę źle, zawsze możesz posłać małą niespodziankę. W ostatniej krainie bomby przydają się do oczyszczania trawy ze śniegu (!).

Healing Rock — wytrzymałość Sir Chaunceya jest całkiem spora, jednak czasami wymaga podładowania. Do tego służy ten magiczny kamień.

Knights & Archers — sprawni wojownicy z potężnymi maczugami i szybkostrzelni łucznicy, do wynajęcia. Niestety, jedni i drudzy mają zasadniczą wadę — stoją cały czas w jednym, wyznaczonym miejscu. Zero inteligencji.

Mystic Morningstar — Gwiazda Poranna, potworna żeliwna kula na długim łańcuchu, która miażdży absolutnie wszystkich przeciwników. Po jej użyciu musisz jednak chwilę odpocząć. Wyjątkowo skuteczne narzędzie.

Trident of Wimbli — sam musisz to zobaczyć. Efekt działania tego "trójzęba" jest niesamowity... to działa!



dwie minuty), możesz przyspieszyć zakończenie pierwszej tury, przez wybranie w ramce obrazka z biegnącym hordziakiem.

Druga tura

Jeśli w poprzedniej turze wynająłeś wojowników, nie oznacza to, że nie będziesz miał problemów z opanowaniem żarłocznej zarazy.

Przed bitwą zostaniesz powiadomiony o potrzebie unicestwienia tylu, a tylu hordziaków. Liczba ta pojawia się też w ramce na dole ekranu — w drugiej turze ramka zmienia nieco swój wygląd. W miejscu, gdzie zwykle znajdował się stan Twojego konta, jest teraz wpisana wytrzymałość — Sir Chauncey nie jest ze stali, więc bliskie spotkania z hordziakami mogą także dla niego skończyć się tragicznie.

Innym, nowym elementem ramki jest ręczny "sonar", pokazujący położenie najbliższych stworków. W centrum okienka znajdujesz się Ty, a czerwone kwadraciki wokół — to hordziaki. Niebieskimi kwadracikami oznaczono krowy. Na tym tle wyświetlana jest liczba napastników, grasujących jeszcze po okolicy. Gdy dojdzie ona do zera, możesz sobie pogratulować, pomyślnie zakończyłeś drugą turę (chyba, że hordziaki zżarły wszystkie krowy).

Zanim jednak do tego dojdzie, czeka Cię dużo pracy. Czas szybko ruszyć tyłek i wybiec na spotkanie zbliżającej się hordy. Przydaje się tutaj ogólna mapa — skaner choć precyzyjny, ma jednak bardzo ograniczony zasięg. Na planie powinieneś zobaczyć falangę hordziaków oznaczoną na czerwono. Wydawać się będzie, że poruszają się bardzo wolno, ale to skala mapy stwarza takie wrażenie, mniej więcej dwa razy spowalnia rozwój oglądanej sytuacji. Masz więc chwilę czasu na zastanowienie się i wybranie celu. Nie zawsze będzie nim pierwszy hordziak, który nawinie się pod miecz. Pierwszeństwo mają napastnicy, którzy chcą zakłócić spokój świętym krówkom. Wystarczy jeden zabłąkany hordziak, aby dokumentnie przetrzebić zgromadzoną na polach trzodę.



W chwili, gdy stworek dobrał się już do krowy, właśnie łyknął i nie zaczął jeszcze trawić, masz szansę na jej uratowanie. Rozanielony smakowitym daniem, hordziak zatrzymuje się i z lubością poklepuje po wypchanym brzuszysku. Stwarza to doskonałą okazję, by w takiej chwili pacnąć hordziaka mieczem. Jeśli będziesz odpowiednio szybki, cała i zdrowa, choć nieco oszołomiona krowa, powinna znów pojawić się na trawce.

Po rozwaleniu hordziaka, oprócz krwawych strzępów zostają po nim również złote monety — stworki są bardzo przywiązane do tego kruszcu i nie rozstają się z nim ani na chwilę. Jeśli wytężysz wzrok, to powinieneś ujrzeć gdzieś w trawie małe żółte...

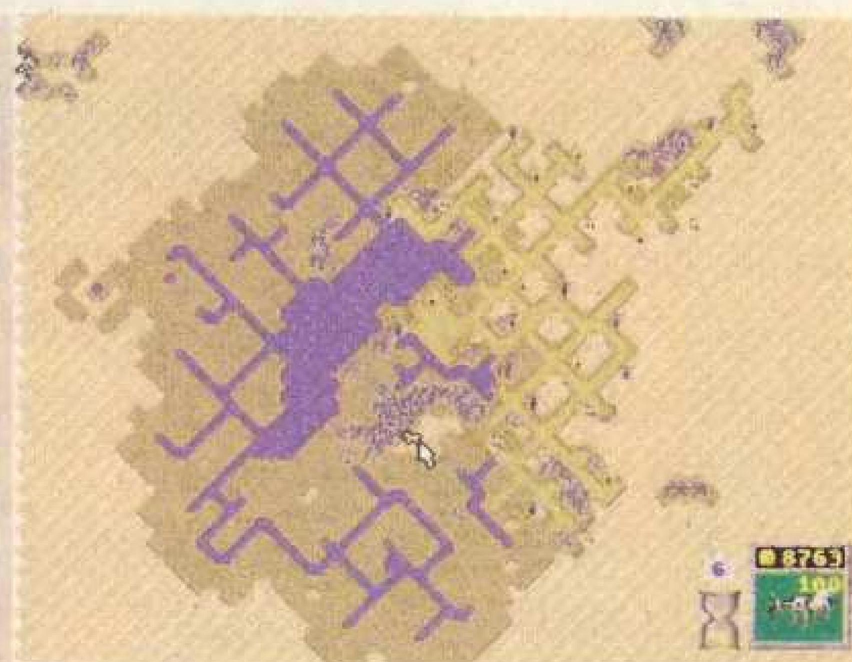
Większość hordziaków "pęka" po pierwszym ciosie, jednak są też bardziej odporne osobniki. W takim wypadku najskuteczniejszą metodą jest technika: cios — odskok — cios.

Gdy pokonasz wszystkich najeźdźców, na ekranie pojawi się tabelka z bilansem całej tury. Zyski przedstawione są kolorem żółtym, a straty... czerwonym.

Koniec roku

Zakładając, że nie spotkały Cię żadne przeciwności losu, powinieneś jakoś uporać się z najazdami. Czasami będzie to wymagało kilkakrotnego podejścia i ustalenia optymalnego rozstawienia wojowników, krów i murów.

Po zakończeniu roku będziesz musiał zapłacić podatek, który zostanie skwapliwie skasowany przez Złego Kanclerza. Odchudzony o żądaną kwotę będziesz mógł nabyć rozmaite przedmioty, które ułatwią późniejszą walkę. Najpierw jednak zapisz stan gry na dysku, aby w razie porażki wrócić do optymistycznej wersji wydarzeń. Następnie możesz wyjść ze sklepu i powrócić na łono natury.



Na koniec drobna rada. Podczas ostatniej tury na danym terenie (np. zimą trzeciego roku na równinach Shimto) zdejmij z planszy wszystkie obiekty: krowy, wojowników, etc. — zbijesz tym samym kupę szmalu (nawet parę tysięcy), chociaż później z gołych pól nie będziesz miał prawie żadnego zysku. Takie posunięcie jest, wbrew pozorom, głęboko uzasadnione. Po prostu, przy zmianie krainy tracisz wszystko oprócz kasy.

I to by było na tyle... A tak z drugiej strony, ciekawe jak sobie żyje taki hordziak? Gdyby tak się znaleźć w jego skórze... i zostać przywódcą hordy. Pałaszować zdziwione krówki i wrzeszczących rolników. Może autorzy zdecydują się na kontynuację tej gry, ale w zupełnie innym stylu?

McSon





HORDE

Crystal Dynamics 1994
Strategiczno-przygodowa
IBM PC

Grafika	95%
Dźwięk	100%
Grywalność	95%
Pomysł	100%
Ogółem	95%



CO BY BYŁO, GDYBY LEW PODCZAS KĄPIELI SPOTKAŁ SIĘ OKO W OKO Z REKINEM? STAWIAŁBYM RACZEJ NA... LWA. OPRÓCZ PASZCZY NASZPIKOWANEJ OSTRYMI ZĘBISKAMI POSIADA PAZURY..., ALE CZY KRÓL ZWIERZĄT POTRAFI PŁYWAĆ? CHYBA JEDNAK ZMIENIĘ ZDANIE. REKIN MA REPUTACJĘ ZABIJAKI, WIĘC Z LWA BYŁYBY KOTLETY.

A co by było, gdyby... tyranozaur zobaczył zająca, albo pingwin żyrafę? Odpowiedź na te i dużo innych pytań znajdziecie w grze Shepherd, co w wolnym tłumaczeniu znaczy po prostu — pastuch.

Nie chodzi tutaj, rzecz jasna, o bosego wieśniaka z czerwonym nosem i słomianym kapeluszem na głowie, lecz o młodego boga władającego siłami przyrody. Aby zostać potężnym władcą, musi się on jeszcze wiele nauczyć.

Na naszego bohatera czeka kilkadziesiąt zadań, polegających na zasiedlaniu kolejnych krain fauną i florą. A każde zadanie różni się od poprzedniego — nie tylko ukształtowaniem terenu, klimatem, gatunkami zwierząt i roślin, lecz również celem, jaki trzeba osiągnąć, aby otrzymać promocję do następnego (etapu) terytorium.

Dodatkowe utrudnienia stwarza konkurencyjny bożek, starający się za wszelką cenę wyeliminować naszego Pastucha z dalszej rozgrywki.

Shepherd jest dopracowaną symulacją naturalnego środowiska, uatrakcyjnioną współzawodnictwem dwóch bóstw przyrody. Niektórych z Was zdziwi z pewnością fakt, że jest to program Shareware!

Gra posiada walory nie tylko rozrywkowe, ale także edukacyjne. Przecież nie każdy wie, że strusie umieją pływać, a groźny tyranozaur nawet nie śmiał tknąć brontozaura. Miło jest zobaczyć na własne oczy polowania lwów na antylopy, wesołe harce stada uchatek, czy prześledzić dorastanie młodego słoniątka.

Dodatkową atrakcję stanowią bliskie spotkania tych gatunków zwierząt (w szczególnosci drapieżników), które w rzeczywistości nigdy nie miały miejsca.

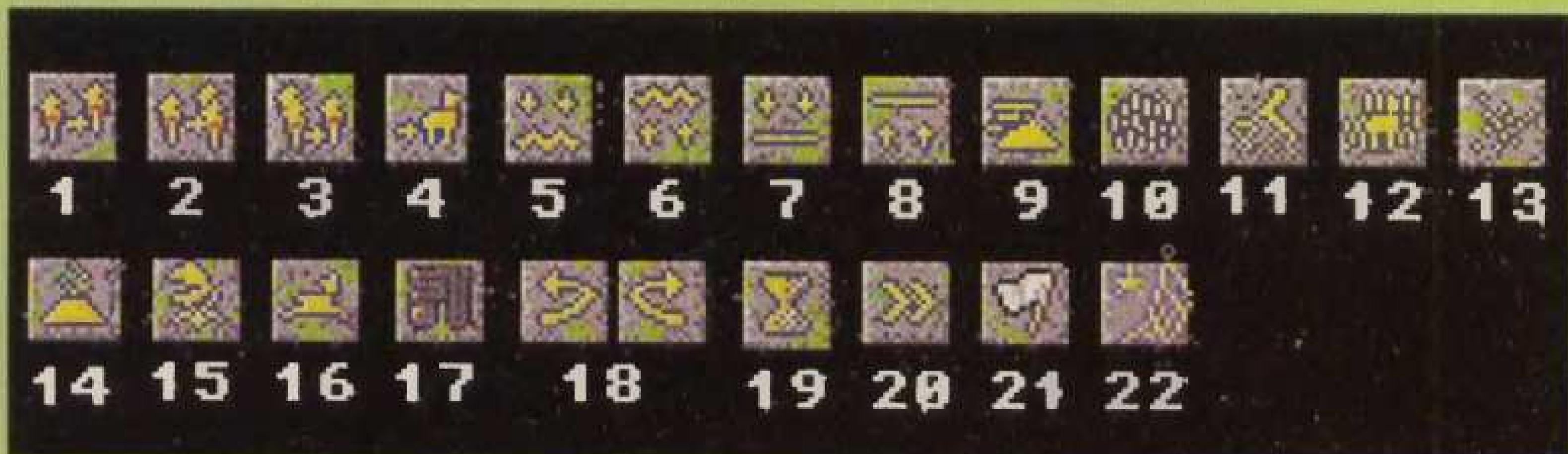
Poradnik młodego Pastucha

1. Każdy zwierzaczek duży i mały, aby żyć musi jeść. Warto jednak pamiętać, że karty dań, dla przykładu lwa i kaczki, różnią się zasadniczo. Również odporność na brak pożywienia u poszczególnych gatunków nie jest identyczna (patrz Charakterystyka zwierząt).
2. Zwierzaki są na tyle domyślne, że prędzej czy później wpadną na pomysł wydania na świat potomstwa, aby zachować ciągłość istnienia gatunku.

Uwaga! Bezmyślna hodowla doprowadza w większości wypadków do samozagłady danej populacji. Najlepszy przykład stanowi "niekontrolowana" parka zajączków, która po dziesięciu latach potrafi pomnożyć się do liczby z siedmioma zerami. Jeśli w tym czasie nie dysponujesz odpowiednią liczbą mleczy, przygotuj się na duży cmentarz niewinnych (?) zajączków.

3. Najlepszą kontrolę pogłowia małych roślinożerców stanowią odpowiednio dobrane drapieżniki. Wyznacznik określa teren, w obrębie którego powinien żerować dany gatunek. Przestawienie wyznacznika powoduje wędrówkę zwie-

IKONY STEROWANIA

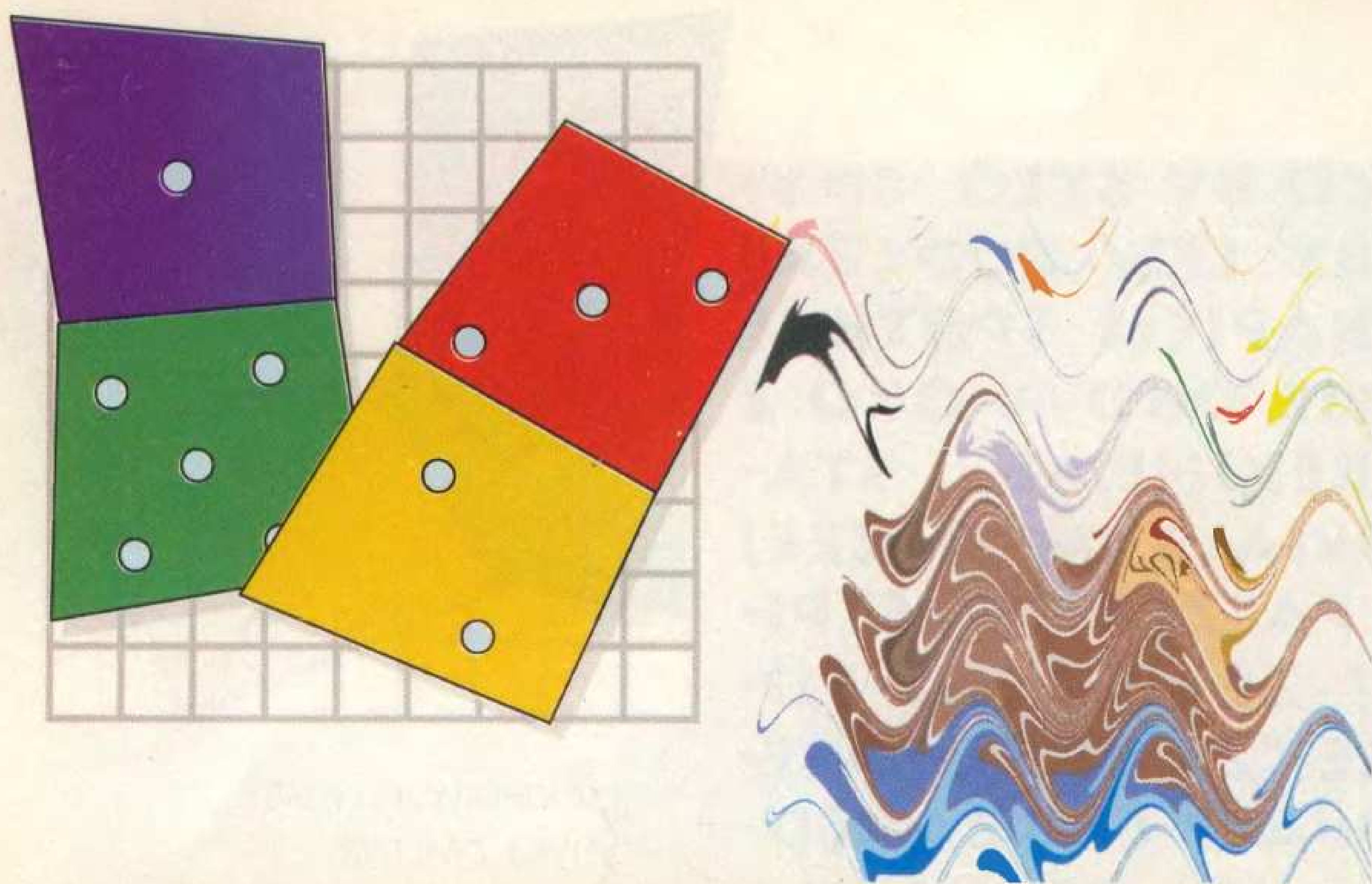


(1) Przestawianie wyznacznika
(2) Rozdwojenie wyznacznika
(3) Połączenie dwóch identycznych wyznaczników
(4) Ikona kreowania
(5, 6) Tymczasowe obniżenie lub podwyższenie poziomu wód
(7, 8) Trwałe obniżenie lub podwyższenie terenu
(9) Wyrównywanie terenu
(10) Opady deszczu
(11) Piorun — roślina, w którą trafił zaczyna się palić
(12) Trzęsienie ziemi, powoduje lokalne pogorszenie żyzności gleby
(13) Rój natrętnych szerszeni
(14) Wulkan
(15) Potwór, pożera kogo popadnie
(16) Płoszenie zwierzyny
(17) Wskaźnik żywotności
(18) Zmiana kierunku widoczności terenu
(19) Klepsydra
(20) Przyspieszenie upływu czasu
(21) Kapitulacja
(22) Zatrzymanie gry

EKRAN GRY



A — wyznacznik (tutaj — baran)
B — mapa danego terenu
C — ikonki do przesuwania ekranu
D — okno z ikonami funkcyjnymi



ROŚLINY



(1) **Tatarak** — lubi środowisko wilgotne, sadzimy go w wodzie lub na brzegu, rozrasta się bardzo szybko.

(2) **Żabieńce** — roślina trudna w uprawie, najlepiej rozwija się w klimacie ciepłym i umiarkowanym, wyłącznie w wodzie.

(3) **Mlecze** — rosną na łąkach. W okresie wiosennym kwitną, tworząc małe kwiaciarnie. Znoszą czasowe zanurzenie w wodzie, szybko się rozrastają.

(4) **Paprocie** — najlepiej rosną na terenie górzystym, na mniej urodzajnych glebach.

(5) **Porosty** — roślina ta akceptuje każdy rodzaj gleby, jednak rozrasta się niezwykle wolno.

(6) **Borowiny** — uprawiane w każdym klimacie na glebach żyznych, szybko się rozrastają.

(7) **Krzewy** — roślina klimatu umiarkowanego i ciepłego. Znosi częściowe zanurzenie w wodzie.

(8) **Bataty** — rozwijają się w klimacie ciepłym i gorącym. Preferują gleby żyzne, nie znoszą zanurzenia w wodzie, posiadają jadalne bulwy.

(9) **Kaktusy** — klimat suchy i gorący.

(10) **Brzoza** — drzewo liściaste klimatu umiarkowanego i ciepłego. Dobrze znosi częściowe zanurzenie w wodzie.

(11) **Dąb** — analogicznie jak brzoza.

(12) **Cis** — drzewo iglaste, jego owoce są jadalne. Nie znosi wody.

(13) **Jabłoń** — klimat od umiarkowanego wzwyż (pod względem temperatury), gleby wyłącznie żyzne. Toleruje częściowe zanurzenie w wodzie.

(14) **Świerk** — drzewo iglaste klimatu zimnego, umiarkowanego i ciepłego, rośnie nawet na gorszych glebach. Nie lubi wody.

(15) **Palma** — drzewo klimatu gorącego z jadalnymi owocami, rozrasta się stosunkowo szybko. Uwielbia wodę.

ZWIERZĘTA



(1) **Gazela** — zwierzę nie stwarzające większych kłopotów w hodowli. W skład jego karty dań wchodzą: borowiny, krzewy i mlecze, w ostateczności skubie liście młodych drzew. W ciepłym klimacie rozmnaża się dwa razy w roku, co zmusza nas do okresowej kontroli populacji.

(2) **Kozica** — jej menu ogranicza się jedynie do paproci, co może sprawiać pewne kłopoty, jeśli tych roślin zabraknie. Rozmnaża się znacznie szybciej niż pozostałe zwierzęta kopytne. Kozice są szybkie, można zaryzykować dłuższe wędrówki. Ich trasę należy tak zaplanować, aby nie przebiegała przez wodę.

(3) **Antylopa gnu** — sposób hodowli podobny jak w przypadku gazeli, z tą różnicą, że gnu zjada również porosty, a nawet tatarak.

(4) **Baran** — hodujemy jak gazele, baran jest zwierzęciem nadzwyczaj niekłopotliwym.

(5) **Dzika świnia** — jej jadłospis obejmuje jedynie bataty. Zjada je stosunkowo wolno, zatem przy większej liczbie tych roślin populacja dzików nie stwarza problemów.

(6) **Koń** — zjada wiele gatunków roślin, jednak jego hodowla może stwarzać pewne kłopoty, a ich powodem jest wybredne podniebienie tego czworonoga. Jeśli chodzi o borowiny i mlecze, to zazwyczaj zjada je bez żadnego ociągania się. Krzewy i większość drzew liściastych oskubuje w zależności od humoru, preferując młode pędy.

(7) **Żyrafa** — jej pożywienie stanowią palmy, brzozy, jabłonie, a w ostateczności nawet cisy. Utrzymywanie żyraf nie przysparza kłopotów, a przy tym dostarcza nam dużo cennej energii.

(8) **Nosorożec** — jako pożywienie preferuje niskoplenne rośliny zielone, ale nie przepada za tatarakiem.

(9) **Szympans** — do szczęścia wystarczy mu nieduże drzewo (najlepiej palma), które staje się zarówno jego mieszkaniem, jak i magazynem żywności. Nie gardzi owocami cisu. Zaskakująco szybko pokonuje duże odległości, jednak podczas wędrówki należy uważać, by nie padł z głodu. Podczas ataku drapieżników podnosi głośny alarm.

Adres autora gry: Obbe Vermeij, Brasserskade 69, 2612 CA DELFI, Holandia

(10) **Żółw lądowy** — jego karta dań obejmuje niskie rośliny zielone (głównie krzewy i borowiny), które oskubuje w niewielkim stopniu. Drapieżniki nie zwracają na niego uwagi. Hodowla tego stworzenia opiera się na zasadzie "wypuść i zapomnij". Rozmnaża się sporadycznie.

(11) **Żółw morski** — utrzymanie jest równie proste jak jego lądowego kuzyna. Większość czasu spędza w wodzie, gdzie szuka żabieńców i tataraku. Rozmnaża się bardzo rzadko.

(12) **Aligator** — pożera wszystkie małe i średnie stworzenia, ale jego łupem może stać się nawet żyrafa. Nie biega za zwierzyną, lecz atakuje z zaskoczenia. Godna podziwu jest jego odporność na brak pożywienia i wytrzymałość na długie wędrówki. Rozmnaża się stosunkowo rzadko.

(13) **Uchatka** — większość czasu spędza w wodzie, gdzie poszukuje tataraku i żabieńców (to jej główne menu). Rozmnaża się dość szybko.

(14) **Pingwin** — hodowla podobna do chowu uchatki.

(15) **Zając** — jego hodowla, z powodu szybkiego wzrostu pogłowia, może doprowadzić gracza do białej gorączki. Zając rozmnaża się w ciepłym klimacie do trzech razy w roku, za każdym razem wydając na świat czworo młodych. Wymagana jest bezustanna kontrola wielkości populacji oraz dostępnego pożywienia (mlecze). Kartę pływacką posiada tylko na krótkie dystanse.

(16) **Struś** — jego pożywienie stanowią niskie rośliny zielone (głównie mlecze). Ze względu na dużą szybkość poruszania się tego zwierzęcia, zagrażają mu tylko nieliczne drapieżniki.

(17) **Dzika kaczka** — jadłospis ogranicza się jedynie do żabieńców, przez co jej hodowla jest niezwykle trudna. Gniazda buduje na niskich drzewach lub roślinach pływających. Nie umie głodować.

(18) **Flaming** — jego pożywieniem jest tatarak, wśród którego buduje gniazda i wychowuje potomstwo.

(19) **Orzeł** — pokarmem tego powietrznego drapieżnika są zające i uchatki. Młodych gazeli czy baranów nie atakuje (to trochę dziwi w programie). Gniazda lubi budować na wysokich drzewach. Rozmnaża się rzadziej niż inne ptaki.

(20) **Sęp** — karta dań obejmuje ścierwa wszystkich gatunków zwierząt (łącznie z nim samym). Hodowla sępów w sąsiedztwie stada gazeli nie przysparza nam większych kłopotów. Duża gromada tych ptaków jest samowystarczalna (gdy jakiś osobnik pada, jego koledzy mają obiad). Gniazda lubi zakładać na brzozach i stosunkowo szybko się rozmnaża.

(21) **Pterodaktyl** — szybki i groźny drapieżnik. Jego ofiary rekrutują się głównie spośród niedużych zwierząt kopytnych, nie gardzi też mniejszymi lądowymi drapieżnikami. Nie lubi głodować.

(22) **Pies dingo** — myśliwy z niego taki sobie. Łapie zające i uchatki, chwilowy brak tego jadła może doprowadzić do śmierci psiaka.

(23) **Człowiek** — jeden z najlepszych myśliwych. Nadaje się znakomicie do "kontroli" pogłowia zajęcy — nadwyżkę sukcesywnie eliminuje. Poluje na małe zwierzęta kopytne, małpy, pingwiny, uchatki, także na młode konie, a nawet strusie. W ostateczności zjada owoce z palmy. Dobrze znosi długie wędrówki oraz braki pożywienia.

(24) **Niedźwiedź brunatny** — jest drapieżnikiem dość powolnym, więc jego polowania na szybką i zwinną zwierzynę często kończą się niepowodzeniem. Widziałem nieraz, jak podczas pościgu za gazelą niedźwiedź umierał z głodu! Zimą zapada w sen, budzi się wiosną i widzimy go, jak głodny ugania się za wszystkimi gatunkami kopytnych (łącznie z koniem), nie gardząc psem dingo, a nawet człowiekiem (maczuga nie pomaga w potyczce z misiem).

(25) **Niedźwiedź polarny** — zasady hodowli i cechy takie same jak jego kuzyna. Zjada uchatki i pingwiny.

(26) **Lew** — stosunkowo dobry myśliwy. Pokarm stanowią szympansy i młode żyrafy (reszta jak u niedźwiedzia brunatnego).

(27) **Rekin** — atakuje wszystkie zwierzęta wielkości nie przekraczającej rozmiarów konia. Sam pada ofiarą odpływów. Nie lubi przeprowadzek, ale znosi dłuższy post. Rozmnaża się rzadko.

(28) **Tyranozaur** — góra mięsa z dużym apetytem. Zjada niemal wszystko, co stoi mu na drodze. Niezwykle odporny na brak pożywienia. Znosi długie wędrówki (nawet przez wodę).

(29) **Brontozaur** — największy zwierzak w całej grze. Jego pożywienie stanowią jabłonie, dęby i brzozy, które zjada w nadzwyczaj szybkim tempie, na krzewy (nawet duże) nie ma apetytu. Ze względu na swoją wielkość nie posiada naturalnego wroga.

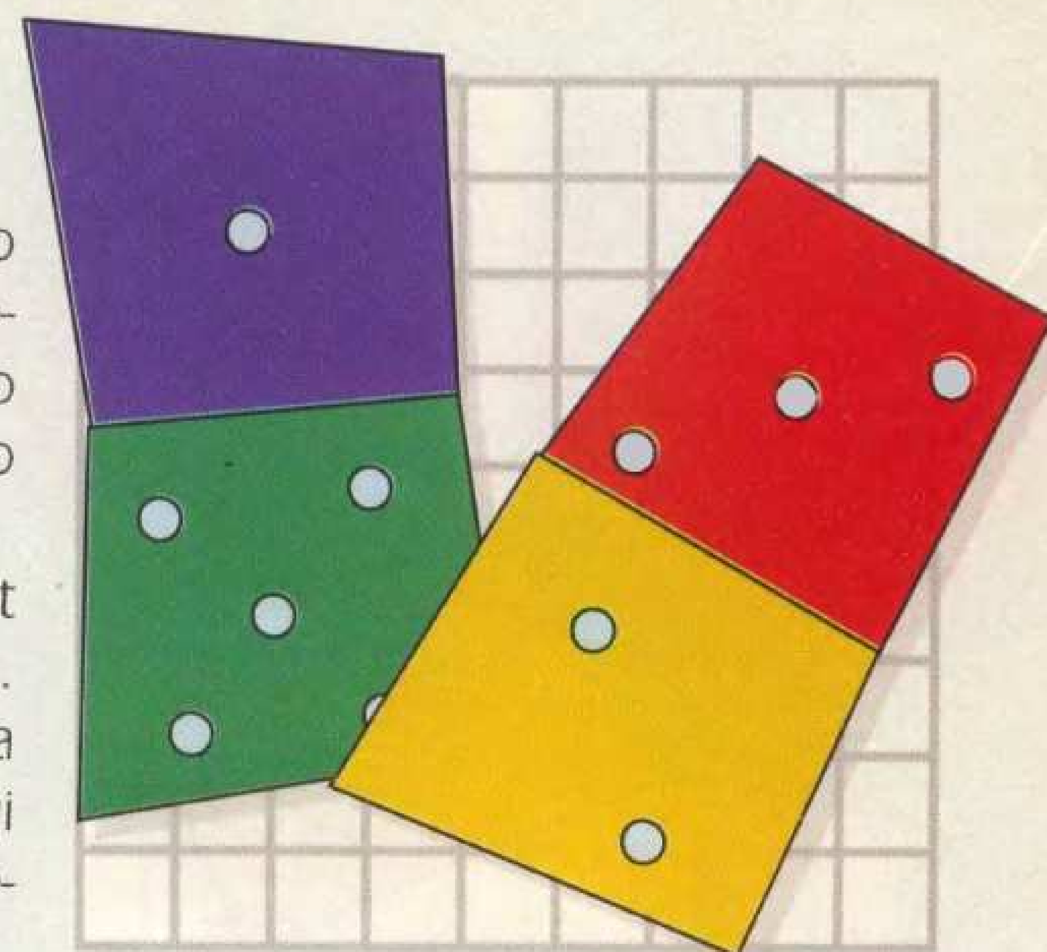
(30) **Słoń** — zasady hodowli analogiczne jak dla brontozaura z jedną różnicą, słoń nie gardzi liśćmi młodych drzew.

rząt w miejsce jego nowego położenia. Każdy nowo narodzony osobnik przynależy do tego samego wyznacznika co jego rodzice.

4. Dalekie wędrówki zwierząt przeprowadzaj na wiosnę. Najlepiej jeśli trasa przebiega przez ląd, w połowie drogi zwierzyna będzie mogła przekąsić co nieco.
5. Władcy Olimpu niekiedy dowcipkują — umożliwiają hodowlę gatunku, nie pasującego do danego klimatu (słoń w klimacie podbiegunowym). Nie daj się na to nabrać.
6. Użycie każdej ikony pobiera określoną energię, zatem przed przystąpieniem do jakiejś czynności zastanów się dobrze, czy jest ona niezbędna.
7. Szybkość przyrostu energii zależy od masy hodowanych zwierząt, lepiej więc hodować parkę słoni niż dziesięć zajęcy.

Opis powstał na podstawie własnych doświadczeń, z wykorzystaniem wiedzy o tym, co moim kolegom sprawiało największą trudność, czyli: co je ten zwierz, a dlaczego ta roślina zwiędła, a do czego służy ta ikona...? Sam sposób grania jest tak prosty, że świadomie go nie opisałem — każdy na pewno sobie z tym poradzi.

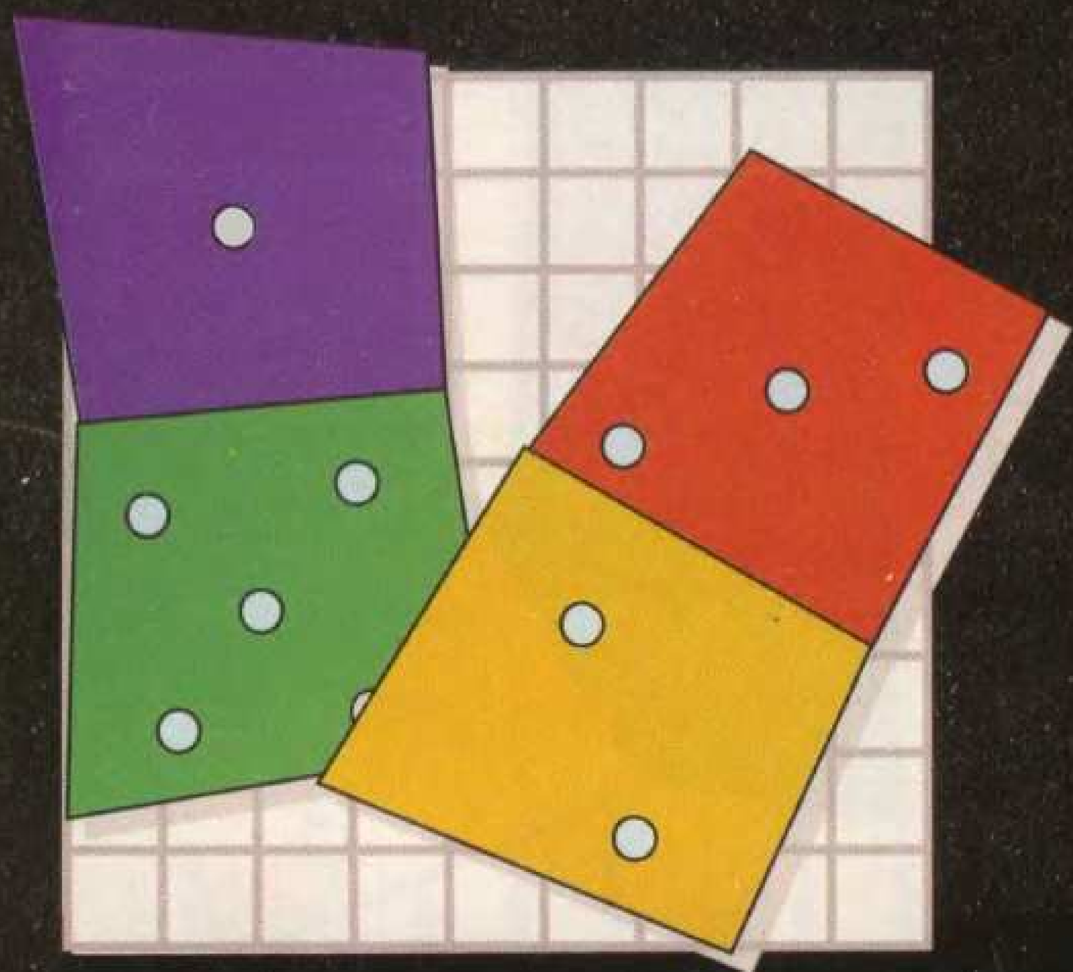
Przemysław Ścierski



SHEPHERD

Obbe Vermeij 1993
Strategiczna
Amiga

Grafika	70%
Dźwięk	50%
Grywalność	70%
Pomysł	100%
Ogółem	70%



PERIHELION — PLANETA ŚMIERCI

PLANETA PERIHELION, ROK A429—18. WŁADZĘ SPRAWUJE CESARZ REX HELION. ZAKOŃCZENIE WOJEN BIONECRONÓW DAŁO ŚWIATU POKÓJ, LECZ NIE NA DŁUGO. Z GŁĘBIN WSZECHŚWIATA WYŁONIŁA SIĘ TAJEMNICZA ZŁA MOC, ZAPOWIEDŹ NADCHODZĄCEJ ZGUBY DLA CAŁEJ PLANETY.

Pałace Neonu — główny ośrodek nauki i techniki ówczesnego świata. Tam rodziły się nowe technologie, tam przyszedł na świat pierwszy bionecron. Moc i mądrość Wielkiego Lorda Mediatora Neonu nadała temu miejscu prestiż, ale także niechlubną sławę. Badanie nowych skupisk energii kosmicznej wywołało z próżni międzygwiezdnej to COŚ. Potężne i okrutne — przybyło z gwiazd, aby zniszczyć wszelkie życie.

Nazwali to coś — NIE NARODZONYM BOGIEM, ponieważ jego egzystencja nie mieściła się w ramach ogólnie pojmowanej rzeczywistości. Olbrzymia stalowa twierdza, zbudowana na brzegu dwóch światów, stała się stolicą jego królestwa. Upiorne armie demonów siały strach i zagładę, odbierały wszelką nadzieję. Wszystko to było zapisane w prastarej przepowiedni, której słowa dzisiaj się spełniły. Zrozpaczona ludzkość chwyciła się ostatniej szansy — wysłała swoich najlepszych synów. Sześciu śmiertelnych rusza do walki z Nieśmiertelnym...

Zasady gry

Akcja gry została umieszczona w odległej przyszłości, w tajemniczym miejscu, pośród dramatycznych wydarzeń. A fabuła całej gry jest szczególną mieszaniną gatunku Role—Playing i Science—Fiction, nawiązuje do fali tzw. cyberpunku.

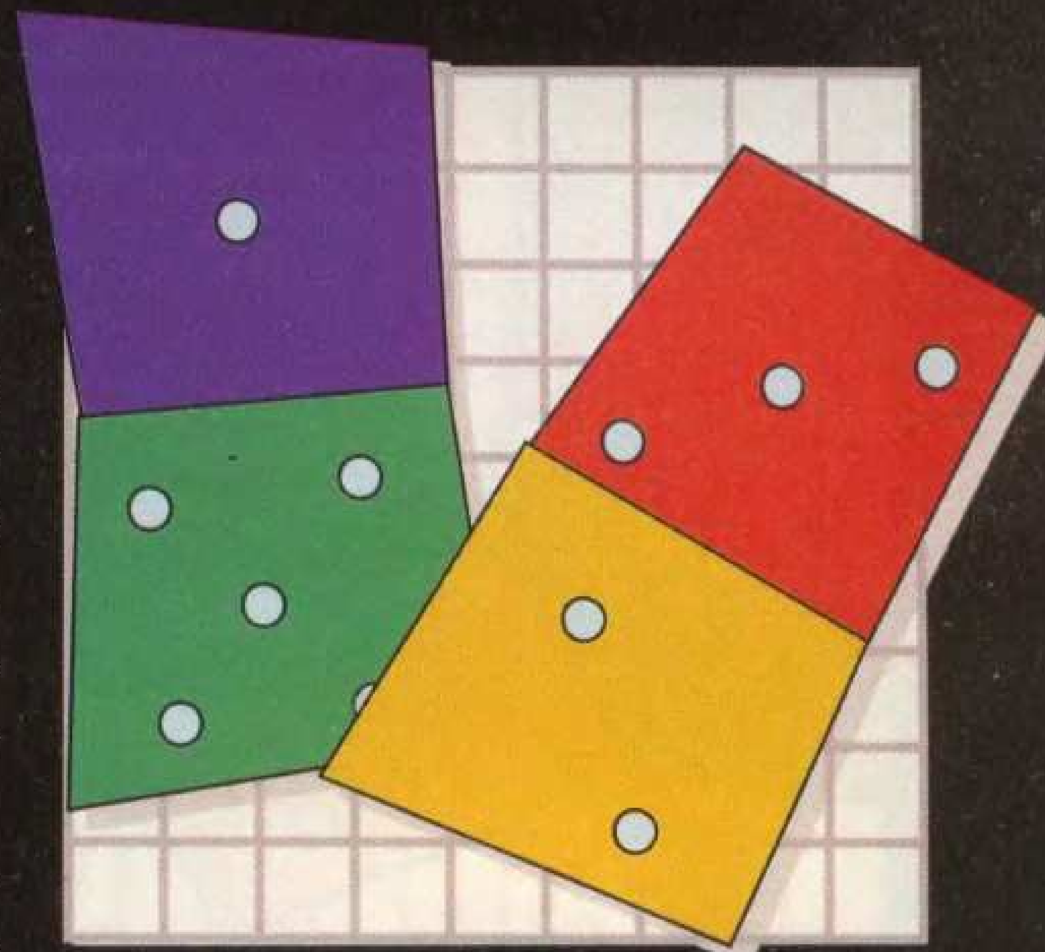
Cel gry jest jasny, należy zniszczyć owego Nie Narodzonego Boga, ale jest to zadanie bardzo trudne do wykonania.

Gracz ma do dyspozycji sześcioosobową drużynę, której skład wybiera przed rozpoczęciem gry. Każdego członka drużyny określa wiele parametrów, jest więc z czego wybierać. Poruszanie się utworzoną drużyną odbywa się najpierw na specjalnej mapie — w stronę wybranego obiektu, później (we wnętrzu) następuje standardowe "chodzenie własnymi oczami" (tylko gdzie te oczy mają nogi???). W razie napotkania przeciwnika następuje przejście w specjalny tryb walki, podobny nieco do zastosowanego w programach firmy SSI, np. cykl "Champions of Krynn".

Porozumiewanie się w grze jest nowym i ciekawym rozwiązaniem. Służy do tego specjalny ekran komputera, gdzie z klawiatury wpisujemy określone polecenia. Nie brakuje również zastosowań magii i czarów, oczywiście w bardzo dobrym wydaniu.

Wspomniana poprzednio metoda poruszania się krętymi korytarzami została połączona z innym niż zwykle sposobem przedstawiania rozwoju wydarzeń:

— Wszelkie przedmioty leżące na ziemi są dla gracza niewidoczne. Ich bliską obecność sygnalizuje specjalny detektor. Aby daną rzecz zabrać, należy na nią "wejść" i dołączyć do ekwipunku, korzystając z odpowiedniego ekranu.
— Wszelkie urządzenia, czy po prostu jakieś "zjawiska fizyczne", jak np. plama krwi na podłodze, nie są przez gracza postrzegane wzrokowo. Na specjalnej listwie pojawia się napis wskazujący istnienie owych rzeczy, także tutaj ukazują się wyrażone słownie odczucia i wrażenia drużyny oraz opis innych napotkanych zjawisk.
— Obecność danej postaci lub grupy, którą możemy spotkać (rozmowa lub walka), sygnalizowana jest przez drugi specjalny detektor. Aby uzyskać kontakt, należy przejść do odpowiedniego ekranu.



Następna sprawa dotyczy tekstu. Zdecydowanie odradzamy grę w Perihelionа osobom nie lubiącym języka angielskiego. Prawie cały sens gry opiera się na tym, co przeczytamy — bez tego jakakolwiek akcja skazana jest na niepowodzenie.

Również przebieg poszczególnych bitew ma charakter zupełnie różny od zwykle stosowanych schematów. Walka w Perihelionie jest całkowicie odrębnym zjawiskiem w porównaniu z normalną eksploracją korytarzy. Odbywa się ona w pseudotrójwymiarze (widok jakby z góry) i polega na sterowaniu poszczególnymi członkami drużyny. Poza tym liczba bitew jest bardzo skromna, jednak niektóre z nich mogą trwać nawet ponad godzinę.

Skład drużyny jest zawsze stały, nawet po śmierci jednego z

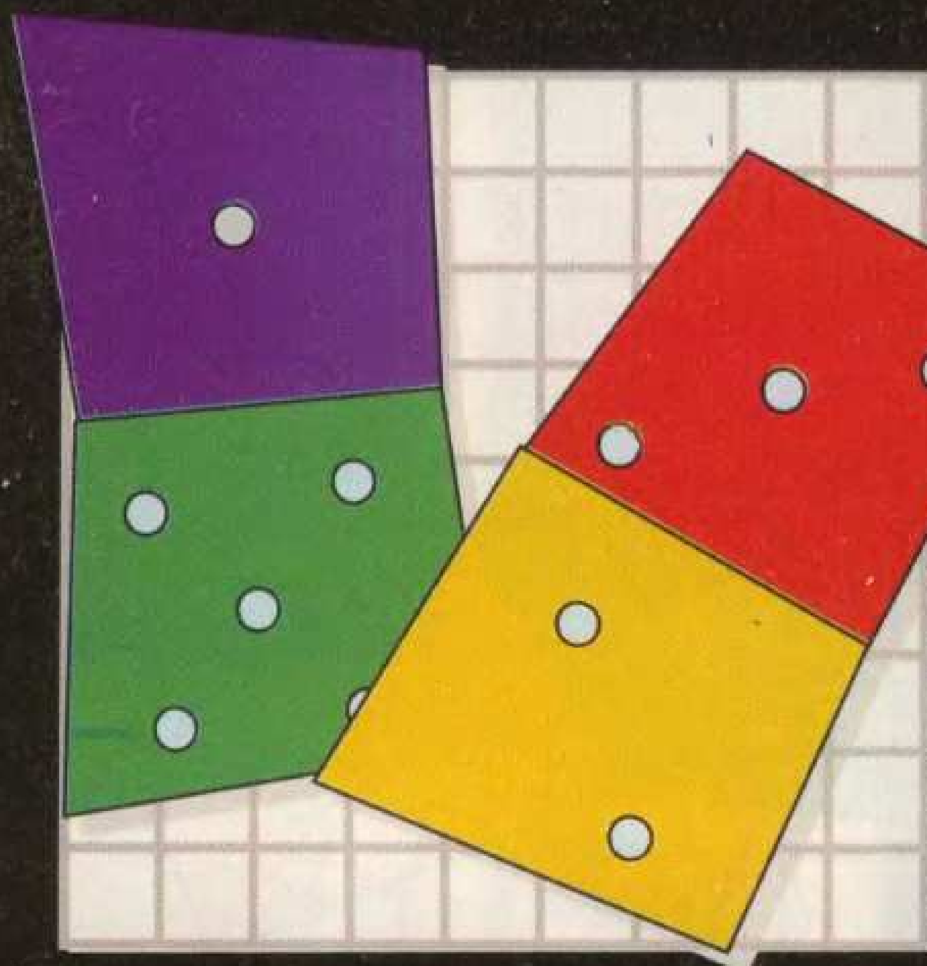
Ekran Główny



1 — ekran magii
2 — ekran ruchu
3 — ekran sprzętu
4 — ekran walki
5 — ekran mapy
6 — ekran komputera
7 — ikona postaci
8 — skład drużyny
9 — twarz wybranego członka drużyny
10 — listwa informacyjna
A — podstawowe cechy postaci
B — parametry walki
C — dane personalne
D — parametry odporności
E — tworzenie członka drużyny
F — rezygnacja z wybranego członka drużyny
G — lista otrzymanych ran
H — odpoczynek drużyny
I — ładowanie stanu gry
J — zapis stanu gry
K — formatowanie dyskietki
L — unieważnienie rozkazu

CHARAKTERYSTYKA POSTACI

— **Kondycja** (stamina), ustala próg, po przekroczeniu którego (wartość zerowa) postać traci przytomność i pada na ziemię.
— **Energia życiowa**, żywotność (vitality), po jej utracie następuje śmierć postaci.
— **Budowa fizyczna** (constitution), ustala naturalną odporność organizmu na różne bodźce zewnętrzne oraz wspomaga samoczynne gojenie się ran.
— **Siła** (strenght), podnosi odporność zawodnika, a jej wartość determinuje poziom maksymalnego obciążenia (w kg) niesionym sprzętem oraz określa efekty ranienia przeciwnika w walce wręcz.
— **Zręczność** (dexterity), określa umiejętność posługiwania się bronią zarówno w strzelaniu, jak i w zwarciu.
— **Szybkość** (speed), od niej zależy zasięg poruszania się na polu walki oraz sprawność zmiany broni podczas bitwy.
— **Inteligencja**, ustala efektywność i celność rzucanych czarów.
— **Koncentracja**, określa zasób energii mentalnej do wykorzystania w działalności magicznej.
— **Szósty zmysł**, ustala poziom naturalnej ochrony przed czarami.
— **Percepcja**, określa celność strzału i umiejętność obsługi broni.
— **Morale**, poziom odwagi, pozbawiony jej żołnierz wpada w panikę i zostaje wykluczony z walki.



jej członków, nie możemy go uzupełnić.

Tworzenie postaci

Przed przystąpieniem do gry musimy dokonać selekcji sześciu postaci — kandydatów do drużyny. Pierwszy etap to wybór rasy. Mamy siedem propozycji. Rasy podstawowe: ludzka (human), rasa stworzonych manipulacjami genetycznymi "pseudo ludzi" (bionecron) oraz cyborgów (cybern). Następnie krzyżówki człowieka z innymi formami życia: z bionecronem (symbion), z owadem (insectoid khymera), z gadem (reptiloid khymera) i z nieznaną formą egzystencji o nazwie Feline.

Kolejnym naszym krokiem jest ustalenie procentowego współczynnika stopnia mutacji, z tym że obowiązuje nas to jedynie w wypadku krzyżówek genetycznych oraz cyborgów. Mutacja ta może zostać przeprowadzona w kierunku rasy ludzkiej, bądź w stronę wybranej innej formy życia.

Następnym zadaniem jest określenie zawodu danego delikwenta. Maksymalnie sześć profesji: Mediator, Psionic, Anchorite, Knight, Mercenary i Assassin. Pierwsze trzy, to odpowiedniki tamtejszych czarowników, pozostałe zawody zdobywa się poprzez szkolenie w walce różnego rodzaju bronią. Trzeba zaznaczyć, że liczba zawodów, dostępnych w danej chwili (podczas selekcji) jest ściśle uzależniona od rasy danego delikwenta. Najszerszy wybór przysługuje rasie ludzkiej.

Teraz tworzymy ogólną charakterystykę postaci. Tutaj możemy ustalić, czy nasza drużyna będzie się składać z bohaterów pozytywnych, czy jej nastawienie do otoczenia będzie nieufne, od umiarkowanie do ekstremalnie negatywnego. Ma to związek z późniejszym przebiegiem gry (zgranie całej drużyny) oraz w przypadku pewnej postaci, z jej przyszłymi parametrami fizycznymi i psychicznymi. Taką postacią jest Mediator, który otrzymuje jeszcze możliwość wyboru osobowości (entity), decyduje to o innych wartościach parametrów, określających daną osobę.

Ustalenie owych parametrów, to następny krok w tym dość skomplikowanym procesie selekcji członków drużyny. Na ekranie pojawia się lista podstawowych charakterystyk danej postaci oraz wyrażona w liczbach wartość danej cechy. Wartości każdej cechy ustawiamy poprzez ich "scrollowanie" strzałkami góra—dół i zależą one od rasy delikwenta oraz od wybranego zawodu.

Najwyższym poziomem inteligencji, koncentracji i czułości szóstego zmysłu, czyli podstawowych parametrów mentalnych, odznacza się rasa ludzka oraz wszelkie krzyżówki z wysokim stopniem "człowieczeństwa" (min. 70% humanoid).

Najlepszymi parametrami walki (siła, zręczność, szybkość) charakteryzują się cyborgi, bionecrony, a także niektóre z mutacji.

Silna budowa fizyczna to również charakterystyczna cecha cyborgów, a najwyższą jej wartość uzyskujemy przy maksymalnym stopniu "cyborgizacji" (ok. 80% cybernetic).

Wysoka żywotność i kondycja są dominującymi cechami ras o dużej sile indywidualnych osobników, natomiast największą percepcją odznaczają się bionecrony.

Na wartość danej cechy wpływa także wybór osobowości (entity) postaci. Każda z nich wpływa na wartość (podnosi poziom) dwóch parametrów (patrz ramka "Rodzaje osobowości").

Należy dodać, że oprócz osobnika klasy Mediator, który może wybierać dowolnie pomiędzy tymi osobowościami (z wyjątkiem Lavendar), dodatkową osobowość posiadają także Knights (otrzymują zawsze ChromePanter) oraz Anchorites (dostają nie znane nam dokładnie wartości Lavendar i automatycznie neutralny typ osobowości).

Po ustaleniu parametrów dla odpowiedniego delikwenta, po-

TABELA CECH BOJOWYCH

— **Endurance** — obciążenie sprzętem (siła).
— **Wounding** — zadawanie ran trzymaną w rękach bronią (rodzaj broni).
— **Operation time** — zużycie punktów ruchu na wymianę broni (szybkość).
— **Physical protection** — poziom naturalnej obrony (budowa fizyczna postaci i jej opancerzenie).
— **Physical attack** — umiejętność atakowania (zręczność i siła).
— **Physical defense** — umiejętność obrony (zręczność i siła).
— **Physical action time** — zużycie punktów ruchu na dany atak i obronę (zręczność, szybkość i rodzaj broni).
— **Range attack** — max. skuteczność strzelecka (percepcja, zręczność i rodzaj broni).
— **Range defense** — max. skuteczność obrony przed ostrzałem (percepcja).
— **Range action time** — procent punktów ruchu zużywanych na strzelanie (percepcja, zręczność i rodzaj broni).
— **Mental protection** — naturalna odporność na czary (szósty zmysł).
— **Mental attack** — skuteczność ataku czarami (inteligencja).
— **Mental defense** — skuteczność obrony przed czarami (inteligencja, szósty zmysł).
— **Mental energy** — energia mentalna (koncentracja).
— **Mental action time** — zużycie punktów ruchu na działalność magiczną (inteligencja).

RODZAJE OSOBOWOŚCI

— **Ivory** (ekstremalnie pozytywna) — koncentracja i morale.
— **Morphium** (silnie pozytywna) — żywotność i kondycja.
— **ChromePanter** (pozytywna) — szybkość i morale.
— **WhisperDance** (umiarkowanie pozytywna) — szybkość i szósty zmysł.
— **Lavendar** (neutralna) — nie wiemy, co zwiększa.
— **Neon** (umiarkowanie negatywna) — inteligencja i koncentracja.
— **ToxicWaste** (negatywna) — siła i kondycja.
— **Uitriol** (silnie negatywna) — zręczność i szybkość.
— **Cornivore** (ekstremalnie negatywna) — siła i budowa fizyczna.

Ekran mapy



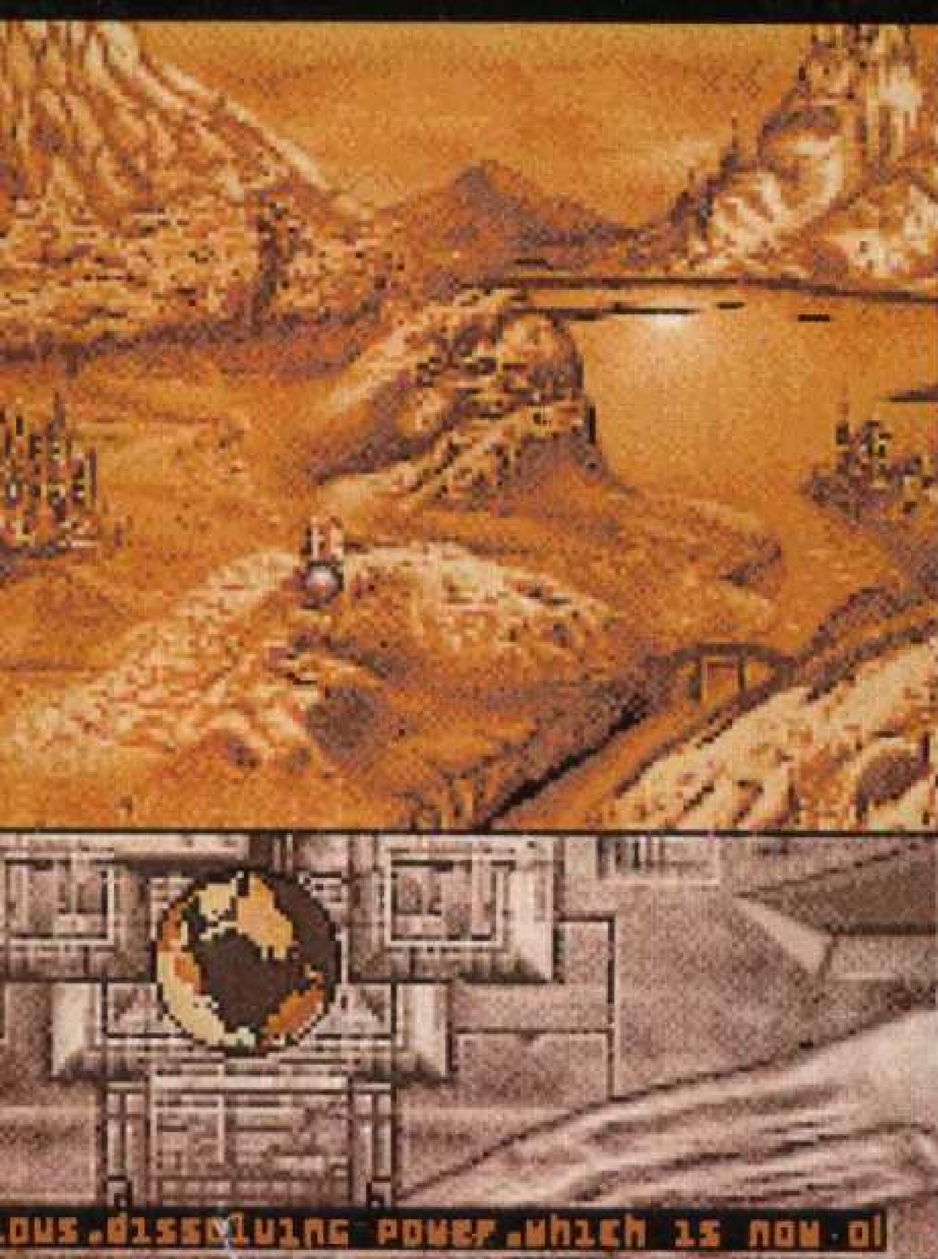
Ekran Magii



1 — tworzenie czaru
2 — wybór czaru do użycia
3 — lista dostępnych czarów
4 — parametry czaru
5 — kasowanie czaru
6 — rezygnacja z aktualnej czynności
7 — tabela runów magicznych
8 — zużycie energii mentalnej na jeden run
9 — całkowita energia mentalna maga
10 — zużycie energii mentalnej na dany czar

zostaje nam już tylko dobrać naszemu bohaterowi odpowiednią twarz i nadać odpowiednie imię (wedle własnych zachcianek). Następnie można zabrać się za kreację następnego yucha (o, przepraszam, chciałem napisać ZUCHA, ale mam niemieckojęzyczną klawiaturę).

W przypadku, gdy dany osobnik nam się nie podoba — możemy go wykluczyć z drużyny, ale tylko przed rozpoczęciem misji! Opłaca się zatem wybierać po kilku przedstawicieli tej samej rasy i zawodu, aby później zostawić najlepszego z nich, a resztę skreślić z listy.



Po wybraniu danej postaci, możemy obejrzeć charakteryzujące ją kolejne parametry, cechy bojowe i cechy odporności.

Tabela cech bojowych dotyczy umiejętności przydatnych w bezpośrednich starciach z wrogiem.

Cechy odporności obrazują procentowy stopień odporności na różne oddziaływania (jest ich 16 rodzajów). Podajemy tylko przykładowe zależności pomiędzy stopniem obrony przed danym wpływem, a cechami danej postaci, np.:

— Ciśnienie (pressure) — siła i budowa fizyczna.
— Silne światło (extreme light) — percepcja.
— Rany postrzałowe (shot wounds) — opancerzenie.
— Wpływy (influences) mentalne i astralne — inteligencja.

Ponadto wszystko zależy również od rasy i zawodu delikwenta. Na przykład, cyborgi są prawie bezbronne wobec ataków czarami, a ludzie posiadają nikłą odporność na rany cięte (cut) i od uderzeń (hit), a wszystko to przy podobieństwie podstawowych parametrów u tych dwóch ras. Ogólnie zaś wszystkie parametry zależą od opancerzenia danego zawodnika.

Teraz, kierowani własnym doświadczeniem oraz (przede wszystkim) próżnością, proponujemy skład najlepszej drużyny (trzech magów i trzech wojowników).

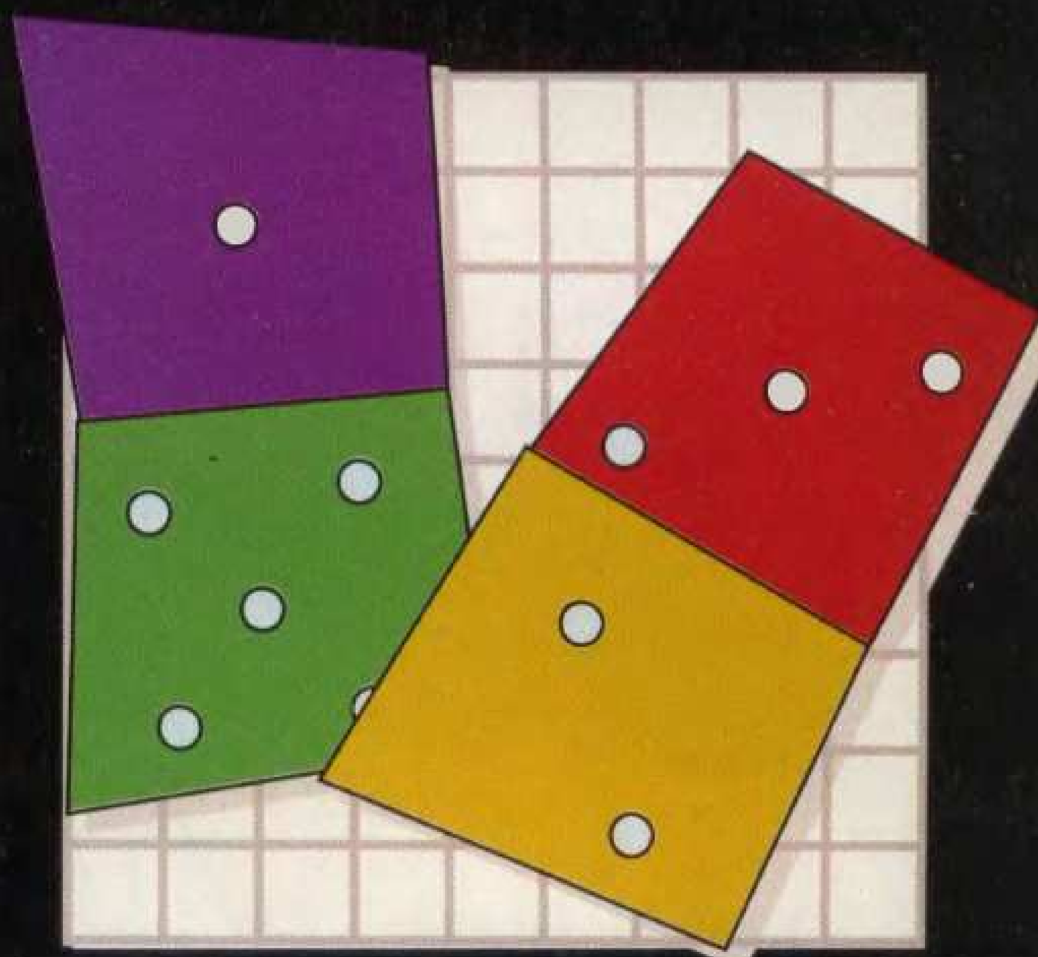
Magowie — jeden Mediator (najlepiej rasa mutacji gadzich — 80% humanoid lub rasa ludzka, charakter neutralny, osobowość Neon), jeden Psionik (symbion — 80% humanoid, charakter neutralny) i jeden Anchorite (rasa ludzka).

TABELA FORM CZARÓW

Nazwa	Zasięg	Obszar	Uwagi dodatkowe
Cone	8	1*1	Czar rzucany trzykrotnie w danej chwili
Ring	0	3*3	Bez efektów ubocznych dla rzucającego
Tunnel	40	tunel	Działanie w wyznaczonym kierunku
Sphere	2	1*1	
Blast	12	1*1	
Storm	14	3*3	
Field	16	5*5	

Zalecane parametry magów: zręczność i szybkość powyżej 40 jednostek, inteligencja i koncentracja ponad 90 jednostek, wysoka czułość szóstego zmysłu.

Wojownicy — same cyborgi (80% cybernetic), zawód Mercenary. Zalecane parametry: budowa fizyczna, siła, zręczność i szybkość równa lub większa od 80 jednostek, wysoki poziom percepcji. Można zamiast jednego cyborga wybrać bionecrona, zawód Knight, z parametrami: siła, zręczność, szybkość jak u cyborgów, ale budowa fizyczna 40 do 50 jednostek (więcej się nie da).

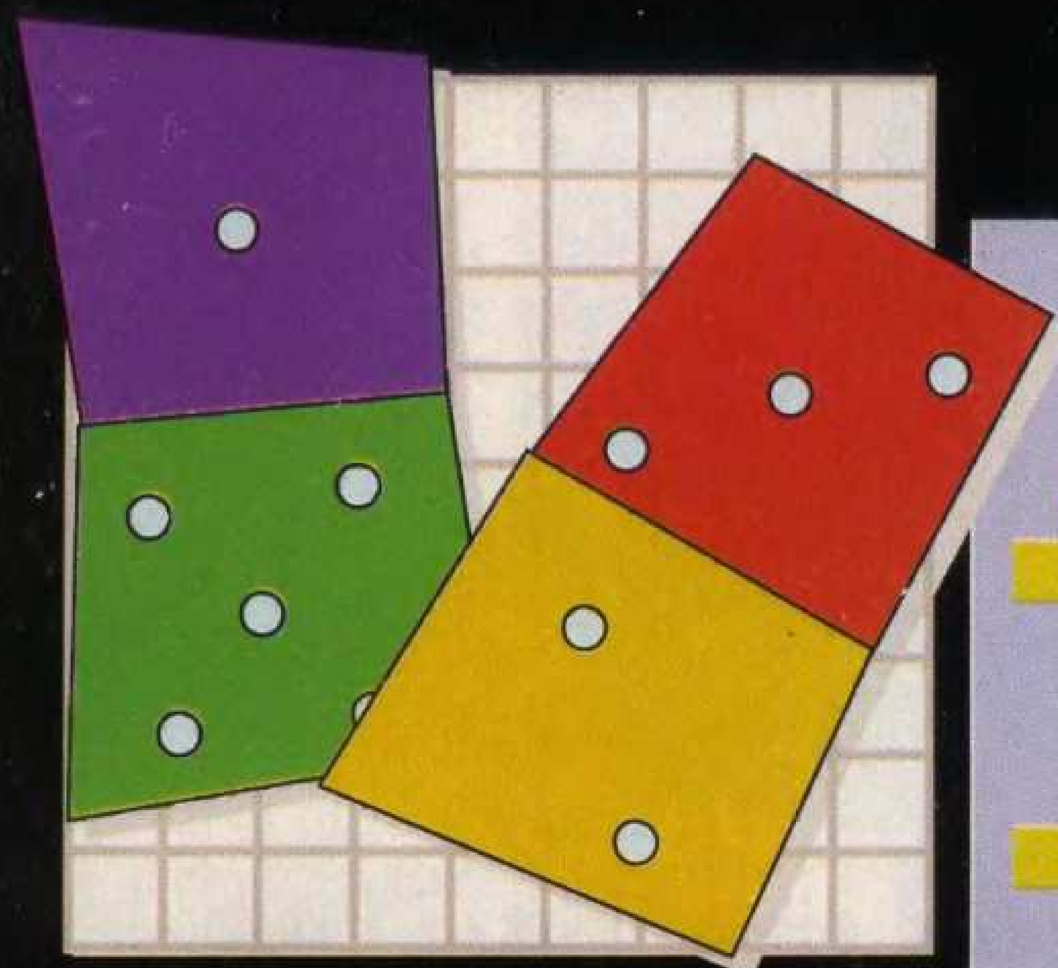


Magia

Ekran magii składa się z dwóch zasadniczych części: komputera służącego do obsługi czarów (spells) oraz tablicy z runami — składnikami tych czarów. Tworzymy czary w następujący sposób.

1. Do wyświetlonej tabeli wrzucamy 2—4 odpowiednie runy magiczne.
2. Po sprawdzeniu przez komputer prawidłowości kombinacji, wybieramy sposób rzucenia czaru.

Użycie danego czaru wymaga określonej ilości energii mentalnej. Im więcej runów zostało wykorzystanych w procesie tworzenia, tym więcej siły będzie musiał użyć czarownik na swoją działalność. Zależy to również od formy, w jakiej ten czar będzie funkcjono-



wał w danej chwili (tabela form czarów). Ważną rolę przy tworzeniu czarów spełnia poziom inteligencji danego maga. Im jest wyższy, tym mniej energii potrzeba na ich "miotanie". Inteligencja również determinuje ilość czarów, jaką w danej chwili mag jest w stanie przechowywać w pamięci swego komputera.

Czary w różny sposób oddziaływują na otoczenie. Mogą się objawiać w postaci wybuchów wysokiej temperatury, oślepiania bardzo jasnym światłem, albo erupcji energii mentalnej i astralnej. Działanie czarów zależy od różnych parametrów charakterystyki postaci, np. od siły fizycznej, a sam proces oddziaływania czaru ma określony wpływ również na wartości owych parametrów — ich spadek lub wzrost.

Z powodu istnienia aż trzech profesji czarowników, pewne czary mogą być rzucane tylko przez określonego maga. Niektóre zaklęcia są dostępne dla wszystkich, lecz istnieje kilka z nich, które może obsługiwać tylko jeden rodzaj specjalisty od magii.

Tabela czarów zawiera prawie wszystkie ich parametry i własności, które mogą wykorzystać nasi magowie. Podzieliliśmy je na podgrupy ze względu na sposób ich oddziaływania na otoczenie, np. wysoka temperatura (high temperature). Kolumna "Klasa" podaje zawód maga mogącego rzucać dany czar (M — Mediator, P — Psionic, A — Anchorite). Kolumna "Składniki" — runy używane jako składniki czarów, numerowane kolumnami (od góry na dół) od lewej strony tablicy runów.

TABELA CZARÓW

Nazwa czaru	Składniki	Zależność	Efekt uboczny	Klasa
— High temperature:				
Solar corona	17,18	Morale	Rośnie: morale	M
Napalm eruption	18,31,32	Siła	Spada: percepcja, żywotność	M P A
Glowing plasma	3,8,13,31	Percepcja	Spada: siła, percep., żywot.	P A
— Low temperature:				
Black frost	24,32	Kondycja	Spada: kondycja	M P A
Chilly vapour	26,30,36	Żywotność	Rośnie: percep., zręczność	M A
Whirring moraine	4,10,25,40	Siła	Spada: morale, żyw., szybkość	P A
— Pressure:				
Altered gravity	9,28	Inteligen.	Spada: siła	M P A
Forcedeflection	23,29,35	Kondycja	Rośnie: percepcja, szybkość	M P
Fulminating damp	1,2,4,40	Siła	Spada: siła, percep., zręcz.	M A
— Electricity:				
Static charge	26,30	6. zmysł	Rośnie: inteligencja	P A
Electric shock	14,20,33	Kondycja	Spada: zręczność, szybkość	M P
Brush discharge	11,21,25,40	Percepcja	Spada: morale, kond., zręcz.	M P A
— Extreme sound:				
Infraresonanse	31,40	Percepcja	Spada: koncentracja	M P A
Midturbulency	10,26,34	6. zmysł	Rośnie: percep., koncentracja	M A
Sonic boom	8,19,36,38	Siła	Spada: intel., percep., morale	M P
— Extreme light:				
Shaded spectrum	10,22	Inteligen.	Spada: percepcja	P A
Diffused glaire	15,19,26	Koncentr.	Spada: percepcja, 6. zmysł	M P A
Liquid light	10,16,22,28	Inteligen.	Rośnie: siła, szyb., 6. zm.	M A
— Radiation:				
Radiant powder	7,14	6. zmysł	Spada: szybkość	M A
Beta spread point	15,37,38	Percepcja	Rośnie: kondycja, percepcja	P A
Uranium warp	3,4,24,39	Żywotność	Spada: kond., konc., 6. zm.	M P A
— Organic materials:				
Hormonal spray	17,19	Żywotność	Spada: kondycja	M P A
Rank poison	19,23,35	Kondycja	Spada: siła, żywotność	M A
DNA stimulants	11,28,37,38	Inteligen.	Rośnie: int., konc., 6. zm.	P A
— Unorganic materials:				
Metallic layers	20,32	Siła	Rośnie: kondycja	M P
Drifting silicon	13,17,28	Percepcja	Spada: szybkość, morale	P A
Acidic fume	2,5,24,33	6. zmysł	Spada: konc., zręcz., szybkość	M P A
— Pathogens:				
Temporal leprosy	7,36	Żywotność	Spada: żywotność	A
Psion antidote	19,28,36	Żywotność	Rośnie: zręczność, żywotność	P A
Septic thorns	1,5,6,18	Kondycja	Spada: żywot., kond., zręcz.	M P A
— Astral influences:				
Lifeforce drain	11,18	Koncentr.	Spada: żywotność	M P A
Aura dispersion	10,28,35	Koncentr.	Spada: kondycja, siła	M A
Inner shadow	1,29,32	6. zmysł	Spada: siła, koncentracja	M P
Reality shift	32,34,36	6. zmysł	Rośnie: morale, 6. zmysł	M P A
Ethereal fluidum	4,5,12,15	Żywotność	Rośnie: siła, szybkość, zręcz.	M A
— Mental influences:				
Estatic trance	15,36	Koncentr.	Rośnie: morale	M P
Spiritual void	9,33,38	Inteligen.	Spada: intelig., 6. zmysł	M P
Scisophrenia	21,30,33	Inteligen.	Spada: intelig., koncentracja	P
Neuron overdrive	28,33,40	Koncentr.	Spada: intelig., 6. zmysł	M P A
Alpha catharsis	16,17,21,27	6. zmysł	Rośnie: żywot., kond., intel.	M P A

Klasa: M — Mediator, P — Psionic, A — Anchorite

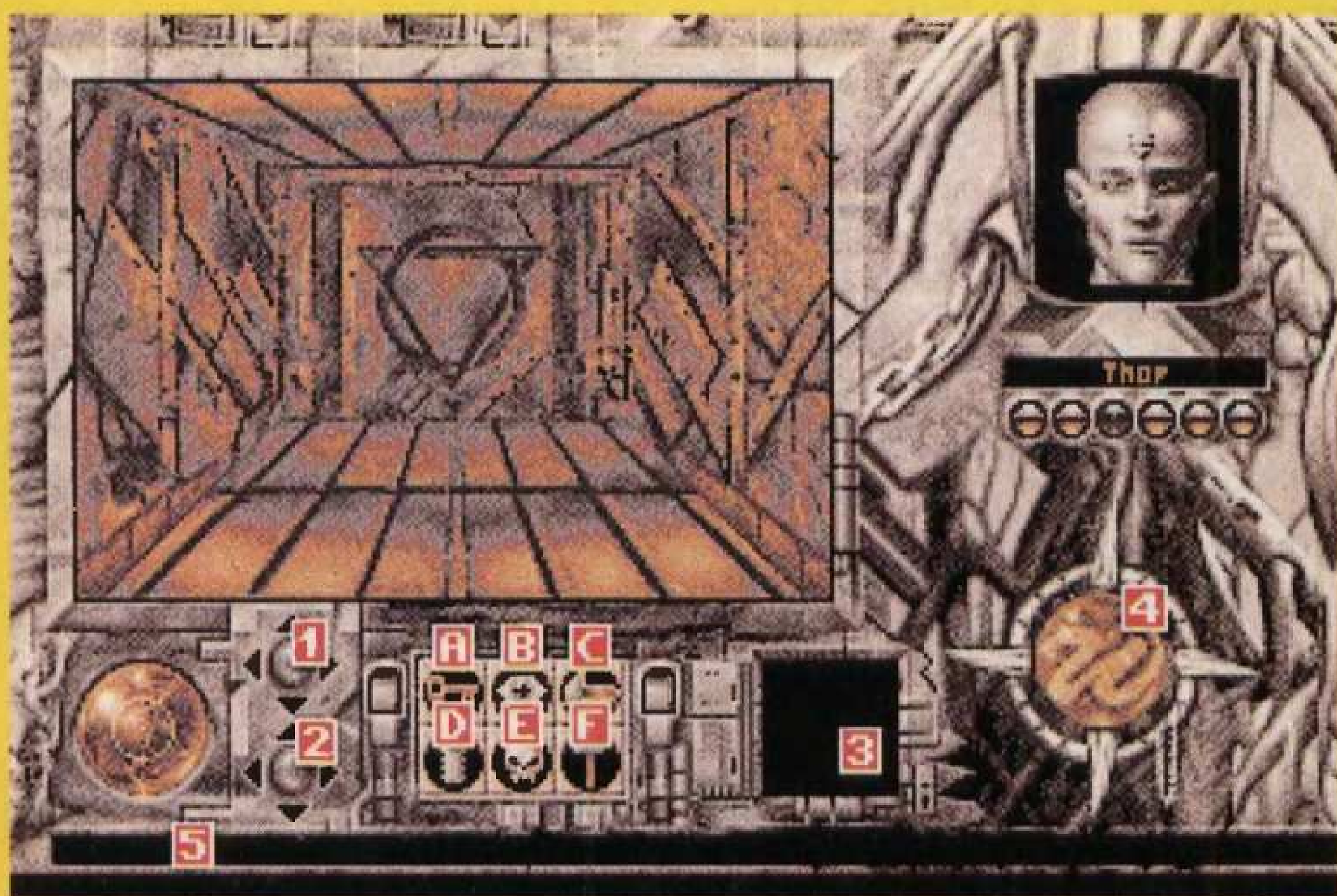
Składniki: runy ponumerowane wg kolumn (od góry w dół) od lewej strony tablicy runów.

Ekran Komputera

Obsługa ekranu komputera osobistego (Personal NetStation) nie jest skomplikowana. Listę wszystkich komend oraz procesów działania tego komputera możemy wyświetlić komendą "Help", wyjaśnimy więc działanie tylko niektórych z nich:

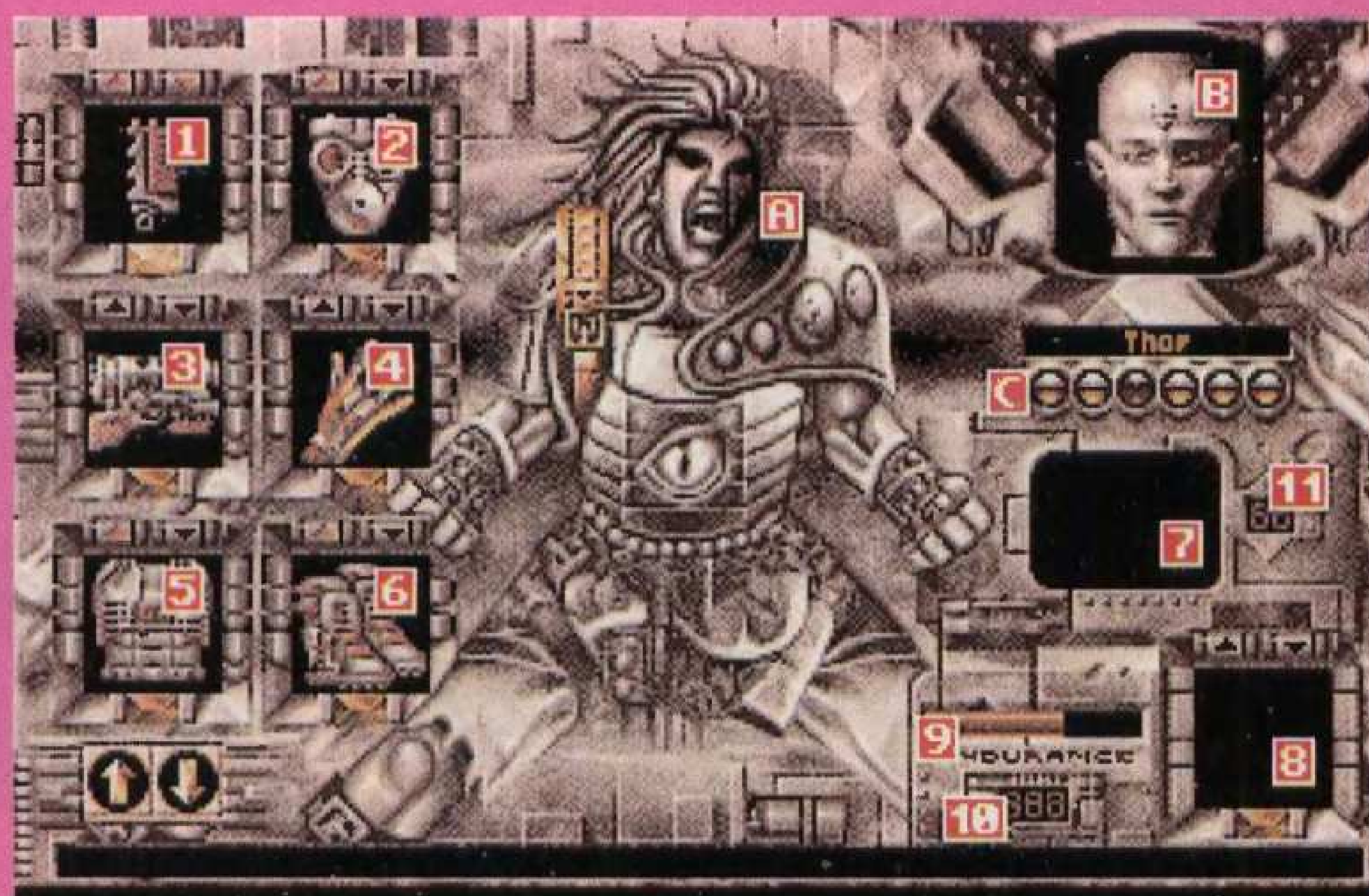
— scan — wyświetlanie cech danego organizmu (tylko podczas walki);

Ekran Ruchu



1 — detektor przedmiotów i urządzeń (NetWork)
2 — wykrywacz organizmów
3 — wskazany przedmiot
4 — kierunek ruchu
5 — listwa informacyjna
A — otwieranie lub zamykanie drzwi
B — wyświetlanie lub kasowanie informacji
C — użycie wskazanego przedmiotu
D — ekran komputera
E — ekran walki
F — ekran sprzętu

Ekran Sprzętu



1 — zawartość plecaka
2 — osłona głowy
3 i 4 — gotowa do użycia broń
5 — osłona tułowia
6 — osłona nóg
7 — wskazane przedmioty
8 — przedmioty leżące na ziemi
9 — poziom obciążenia sprzętem
10 — liczba punktów ruchu w danej chwili
11 — liczba punktów ruchu, zużywana na przeniesienie danego przedmiotu (np. z plecaka do ręki)
A — postać wojownika
B — twarz wojownika

— login — logowanie się (wchodzenie) do innej NetStation, trzeba znać kod;
— logout — powrót do własnej stacji;
— download — kopiowanie danego pliku z innej stacji do swojej.

Komunikacja w ówczesnym świecie odbywa się za pomocą komputerowych sieci NetStations. Aby połączyć się z którąś z nich, trzeba skorzystać ze specjalnego urządzenia (NetWork), przystosowanego do odbioru stacji.

Obsługa NetStation kosztuje. Logowanie się do sieci, czytanie i kopiowanie plików, wszystkie te czynności uszczuplają naszą kieszeń, ale nie należy się martwić — gotówki wystarczy nam do końca gry, nawet przy bardzo rozrzutnej działalności.

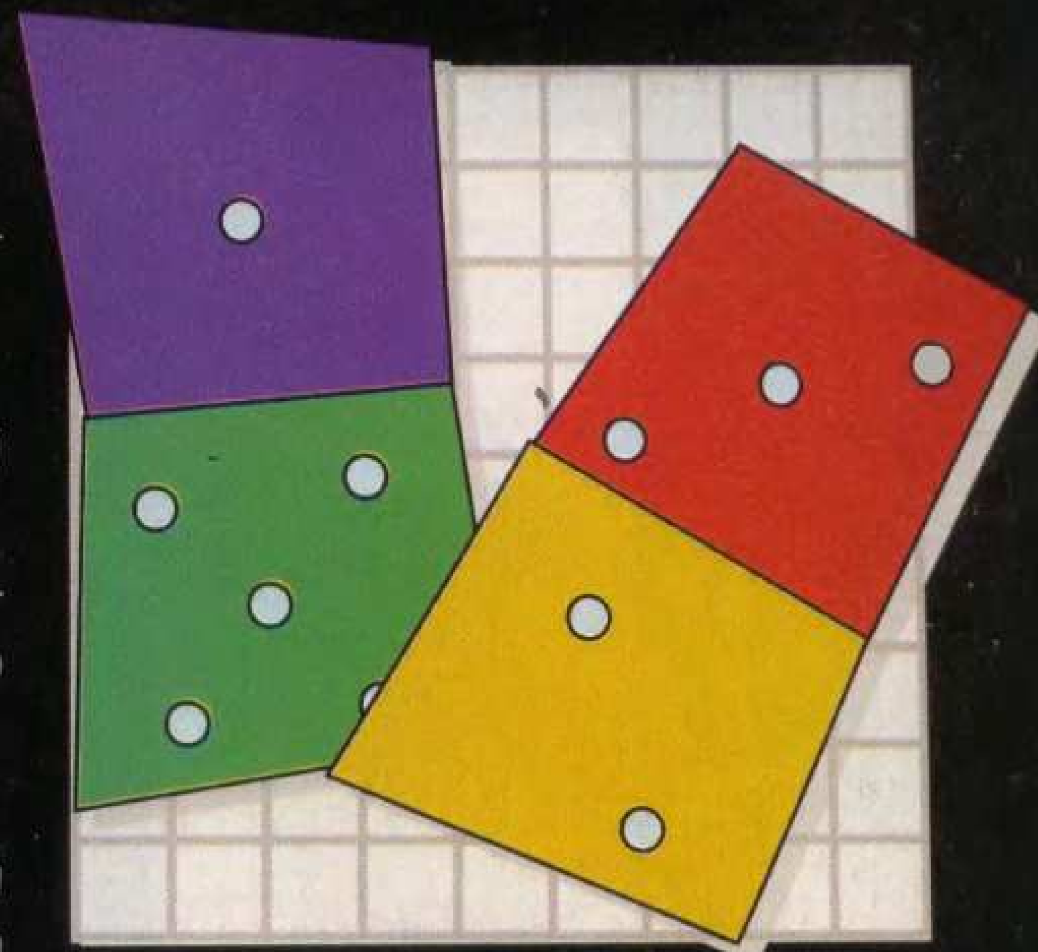
Uwaga! Nie należy próbować czytać tzw. zastrzeżonych plików. Ich przeczytanie jest niemożliwe, a podczas takich prób portfel "chudnie w oczach" i to w zawrotnym tempie.

Wszelkie cechy zarówno broni, jak i opancerzenia oraz innych posiadanych przez nas przedmiotów możemy zobaczyć w NetStation za pomocą komendy "analyse", nie będziemy więc ich omawiać.

Ekran Walki

Należy planować każde swoje posunięcie w trakcie bitwy, bowiem najmniejsza pomyłka może oznaczać stratę cennej postaci, a nawet całej drużyny.

Obsługa naszych wojowników polega na przyporządkowywaniu im określonych czynności — ataku, obrony itp. Wykonanie danego zadania składa się z dwóch faz (przygotowania i efektu finalnego), które pochłaniają określoną liczbę punktów ruchu. Ponieważ gracz wykonuje swoje posunięcia w tym samym czasie (rundzie) co komputer, pierwszy zaczyna zawsze ten, kto ma największy procent tych punktów. W wypadku ich równej liczby, o pierwszeństwie decyduje szybkość danego zawodnika. Najczęściej bitwa ma następujący przebieg: gracz kieruje swoim zawodnikiem, następnie komputer którymś ze swoich, później znowu gracz itd., aż procent punktów ruchu walczących postaci spadnie do zera. Oznacza to koniec rundy.



Uwaga! Jeżeli jakaś czynność była wykonywana w jednej rundzie, ale nie została w niej zakończona (np. przygotowanie do strzału), to można ją dokończyć w rundzie następnej.

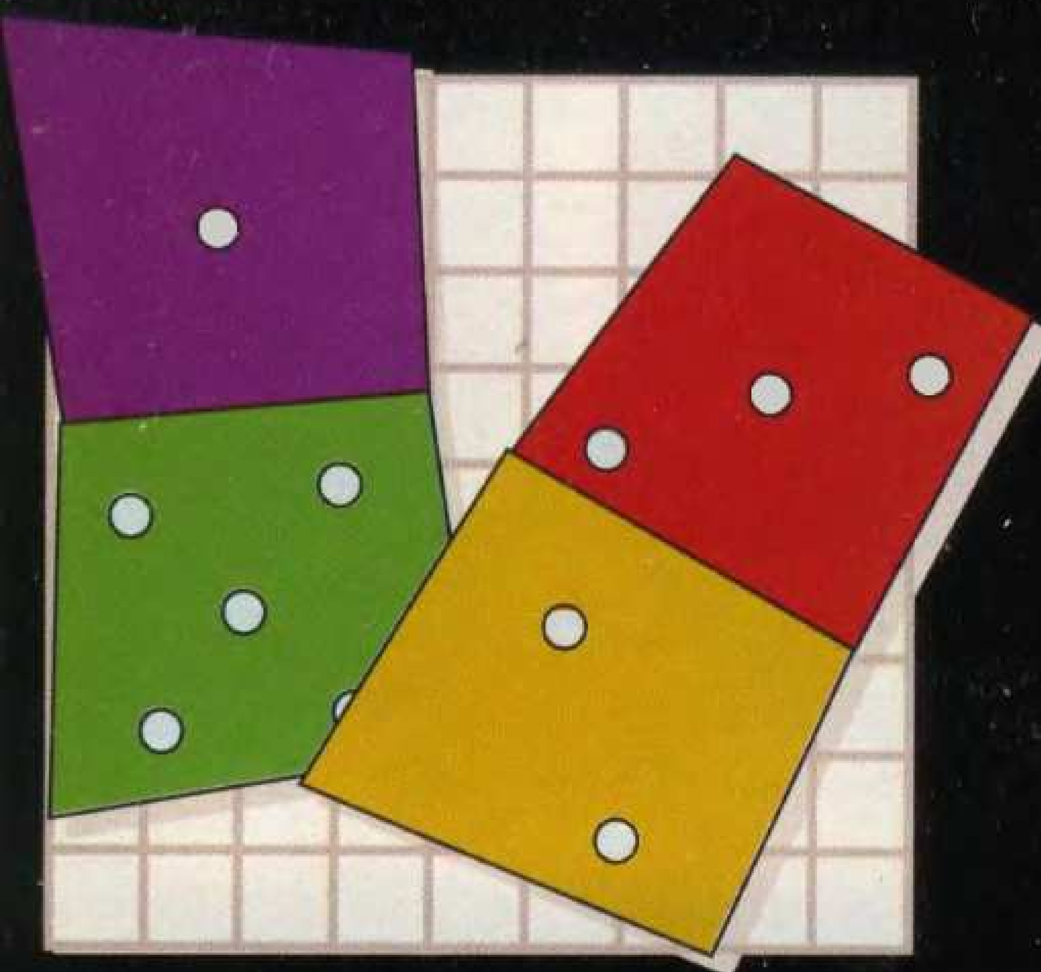
Prowadzenie ataku

Zasięg, obszar działania i skuteczność danej broni zależą bezpośrednio od jej typu. Najdalszy zasięg, z jakim się spotkaliśmy, wynosił 20 jednostek terenu (Gemini Plasmo—Laser), zaś największy obszar działania mają granaty — area 6, czyli kwadrat o boku 14 na 14 jednostek terenu (jedna jednostka to połowa kratki celownika). Aby łatwiej wyjaśnić problem obszarów posłużymy się prostym rysunkiem. Przedstawia on obszar działania 2 na 2 (zapis: AREA 2, a w wypadku czarów: AREA 2*2) o środku w "kwadracie" zer (punkt docelowy strzału) i maksymalnym zasięgu przedstawionym przez jedynki.

111111
111111
110011
110011
111111
111111

Otrzymujemy więc "kwadrat" 6 na 6 jednostek terenu, czyli 2 + 2 + 2 (za środkowe pole) = 6, stąd dla granatów mamy: 6 + 6 + 2 = 14.

Skuteczność w ranieniu bronią palną jest wartością stałą, zaś dla broni bliskiego zasięgu (noże, nunczako) zależy od zręczności i siły posługującego się nią wojaka. Wszystkie parametry danego typu uzbrojenia możemy wyświe-



tlić w NetStation instrukcją "scan".

Atak za pomocą czarów jest podobny do ataku bronią z tym, że dla każdego czaru można wybrać kilka sposobów (zasięg i obszar) działania.

W zależności od rodzaju uzbrojenia używanego przez nas w danej chwili oraz odpowiednich parametrów postaci, liczba punktów ruchu zużywanych na przebieg walki jest wartością bardzo zróżnicowaną. Istnieją takie rodzaje broni, które mało wprawny wojak może przygotowywać do akcji nawet przez kilka rund. Istnieje również taka broń, której nawet żółtodziób może użyć kilka razy w czasie jednej rundy.

Walka w obronie

Czas działania danego rodzaju obrony rozpoczyna się z chwilą jej zastosowania, a kończy w momencie, w którym mamy możliwość podjęcia kolejnego ruchu. Również tutaj liczba punktów ruchu, konieczna do prowadzenia skutecznej obrony, zależy bezpośrednio od rozmaitych cech wybranej postaci. To samo dotyczy samych umiejętności bronienia się przed wrogiem — skuteczność obrony przed ostrzałem zależy od poziomu percepcji, a przed atakiem z bliskiego dystansu od poziomu zręczności, natomiast obrona mentalna zależy od poziomu inteligencji.

Pomoc medyczna

Na polu walki można "narazić się" na różne obrażenia, np. rany kłute (stab), cięte (cut), uderzane (hit) i postrzałowe (shot wounds). Po każdej rundzie walki ten kto został zraniony, traci na żywotności. W przypadku mocniejszych i bardziej wytrzymałych postaci, osłabienie żywotności zamieniane jest na zmniejszenie kondycji, a w przypadku np. cyborgów, niektóre rany goją się błyskawicznie. Listę ran, jakie osłabiają w danej chwili określoną postać możemy wyświetlić na Ekranie Głównym. Każdą ranę można opatrzyć, zostanie wtedy całkowicie wyleczona, a gdy postać otrzymała kilka ran, bandażowana jest zawsze najcięższa z nich. Po zakończeniu bitwy wszystkie rany zostają automatycznie wyleczone.

Ekran Walki



1 — nasz wojownik
2 — jeden z wrogów
3 — mapa terenu walki
4 — kierunki ruchu
5 — używanie broni w danej ręce
6 — punkty ruchu
7 — energia mentalna
8 — podstawowe cechy
A — atak bronią
B — atak czarami
C — pomoc medyczna
D — rezygnacja z ruchu w danej rundzie
E — rezygnacja zaktualnej czynności
F — obrona fizyczna
G — obrona mentalna
H — ekran magii
I — ekran sprzętu
J — ekran komputera

TABELA DOŚWIADCZENIA BOJOWEGO

— **Kondycja**, jej wzrost nie zależy od niczego i następuje automatycznie co określoną liczbę rund.
— **Żywotność**, wzrasta jedynie wtedy, gdy zawodnik otrzymuje określoną liczbę ran i sam się wyleczy.
— **Budowa fizyczna**, nie rośnie.
— **Siła**, jej przyrost zależy od częstych walk wręcz.
— **Zręczność**, rzadko rośnie, czasami dzięki ostremu strzelaniu do celu.
— **Szybkość**, bardzo często rośnie, jeżeli postać wykazuje dużą mobilność, czyli wciąż łazikuje.
— **Inteligencja**, zwiększa się poprzez używanie magii.
— **Koncentracja**, jej poziom rośnie dzięki częstemu rzucaniu czarów. Poza tym można ją wywołać, używając obrony mentalnej.
— **Szósty zmysł**, nie zwiększa się jego czułość.
— **Percepcja**, jej poziom rośnie poprzez udział w strzelaninach.
— **Morale**, rośnie z każdą wygraną bitwą.

Doświadczenie bojowe

Zdobyć je można jedynie podczas walk, a przejawia się ono w podnoszeniu o 10% wartości określonych parametrów postaci. O tym, jakie cechy osobnika pójdą w górę decydują rodzaje i sposoby walki. Przedstawione to jest w tabeli doświadczenia bojowego.

Przedstawiliśmy opis najważniejszych funkcji w grze Perihelion. Jeśli nadal będziecie mieli kłopoty z pokonaniem armii Złego Boga, to możecie zaczekać na drugą — ostatnią część opisu gry.

W następnym numerze Gamblera przeprowadzimy Was przez najgroźniejsze pułapki, doprowadzając wprost przed oblicze Nienarodzonego Boga. Sami skończyliśmy już całą grę (wygraliśmy!) i tego samego Wam życzymy.

Serdecznie dziękujemy Krzyśkowi Żydkowi za okazaną nam pomoc i wyrozumiałość.

Tomasz Staroń i Przemysław Ścierski

PERIHELION
Psygnosis 1993
Przygodowa
Amiga

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	90%
Pomysł	100%
Ogółem	95%



ZZA DRZEWA WYSUNĘŁY SIĘ DWIE MAŁE GADZINY I PODPEŁZŁY LENIWIE DO PŁYNĄCEJ W POBLIŻU "SMRÓDKI". NIE BACZĄC NA PRZESTROGI STARSZYCH, PURPUROWY STWÓR (TENTAKL) ŁYKNĄŁ SIARCZYSTY HAUST SPIENIONYCH GLUTÓW I... NATURALNIE ODBIŁA MU SZAJBA — POSTANOWIŁ PODBIĆ CAŁY ŚWIAT. LOSY LUDZKIEJ CYWILIZACJI ZAWISŁY NA MYSIM WŁOSKU.

Bernard myślał, że raz na zawsze uwolnił się od tej cholernej rodzinki Edisonów, a tu masz ci los! Jeden z nich — szalony doktor Fred schwytał obie małe gadziny. Właśnie na ratunek zielo-



No to wio!



nego osobnika pospieszył Berni. W ślad za nim wyruszyli: Hoagie — rokendrolowiec z pokaźnym kałdunem i Laverne — zezowata raszpla, miłość grubasa ze szkolnej ławy.

Znalezienie tajnego laboratorium nie było trudne. Jednak, jak to zwykle bywa z jajogłowymi — okularnik najpierw zrobił, a potem pomyślał — uwolnił purpurowego świra. Nie czekając ani chwili, szalony Tentakl ruszył na podbój świata. Jedynym sposobem na to, aby zapobiec katastrofie, było przeniesienie się w czasie i odcięcie dopływu zgubnego szlamu. Cała trójka wsiadła więc do maszyny czasu zwanej Latrynolotem.

Jednak doktorek Edison, jako kluczowego przedmiotu do wędrówek w czasie i przestrzeni, użył podrabianego diamentu! No i stało się! Grubas Hoagie wylądował w czasach narodzin konstytucji amerykańskiej, a chuda Laverne w odległej przyszłości. Muszą więc zdobyć prawdziwy diament i skonstruować własne akumulatory, aby zrealizować zadanie.

Jednak, co jedna głowa gracza, to nie trzy głowy naszych bohaterów. Niestety Edison zapomniał, gdzie położył plany Latrynolotu. Na szczęście odnalezienie ich było błahostką i po dokonaniu paru korekt, wszystko było gotowe. Papiery z ponaddźwiękową prędkością, niesione siłą odchodów, dotarły do Hoagiego, który mógł przystąpić do budowy własnego akumulatora. Brakowało diamentu, więc Bernie przetarł cyngle i z zapałem pozbierał walające się po podłodze monety. Następnie urządził jakiemuś gościowi pobudkę i stał się właścicielem pięknego swetra (z "Wólczanki"). Przy okazji włączył



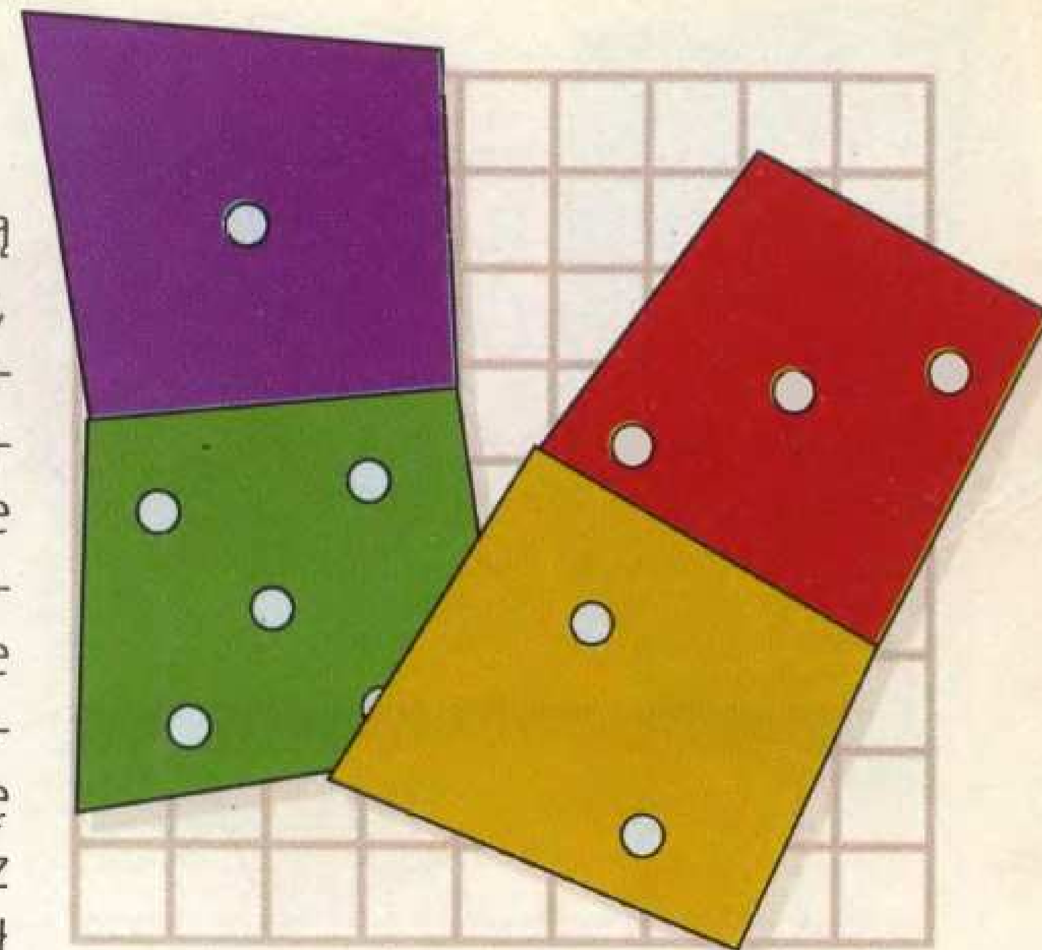
telewizor, aby obejrzeć "Domowe Przedszkole". Jednak zamiast ulubionego programu ujrzał reklamę 4000-karatowego diamentu, za "jedyne" dwa miliony dolców. Ber-



nard jęknął głucho i skierował się do drzwi. Wychodząc zabrał ze sobą klucze z zamka.

Następnie, wraz ze znalezioną butelką atramentu sympatycznego udał się do znajomego wuja Eda, filatelisty. Ten jednak wywalił go, wraz z zaplamionym albumem, na zbity pysk. Berniemu brakowało tylko jednego znaczka do kolekcji, resztę więc wspaniałomyślnie zwrócił. Przy okazji wziął pod opiekę małego króliczka, który miał odegrać wielką rolę, ale o tym później.

W innym pomieszczeniu spotkał trzęsącego się ze strachu zie-



lonego Tentakla. Przewrócił głośnik i włączył muzykę. Na efekty dyskoteki nie trzeba było długo czekać. Zaschnięta pozostałość po sobotniej libacji, bez oporu opu-



ściła sufit i znalazła miejsce w kieszeni naszego bohatera.

Przeszukując inne pomieszczenia, a nie było to łatwe, Bernard zabrał ze sobą giwerę i ruszył dalej. Czując ssanie w żołądku, postanowił zapalić. Spotkany pracownik cyrku poczęstował okularnika kubańskim specjałem. Nie wyszło to Berniemu na zdrowie i postanowił, że skończy z nałogiem, ale spodobała mu się zapalniczka nieznajomego, więc sprawnie ją zakosił. Także sztuczna szczęka babci Zdzichy, aczkolwiek opornie, zmieniła właściciela. Dostarczony przez Laverne skalpel zamknął usta wrednemu klownowi, który pozostawił po sobie zmyślne "śmiechadełko".

Bernard ruszył do kuchni, skąd zabrał widelec, kawę (dwa dzbanki) oraz lejek. Zainteresowały go także: ulotka i tabliczka z napisem



WSPANIAŁY SEN SZAJBU

"Help Wanted", znajdujące się tuż przy wejściu. Znalezione wcześniej klucze wprawiły w zachwyt majstrującego przy Syrence 105 faceta, darował więc Berniemu znakomity łom. Zdradzając dziecięce fascynacje włamaniami stulecia, Bernard rzucił się na maszynę z cukierkami. Zdobyte w ten sposób

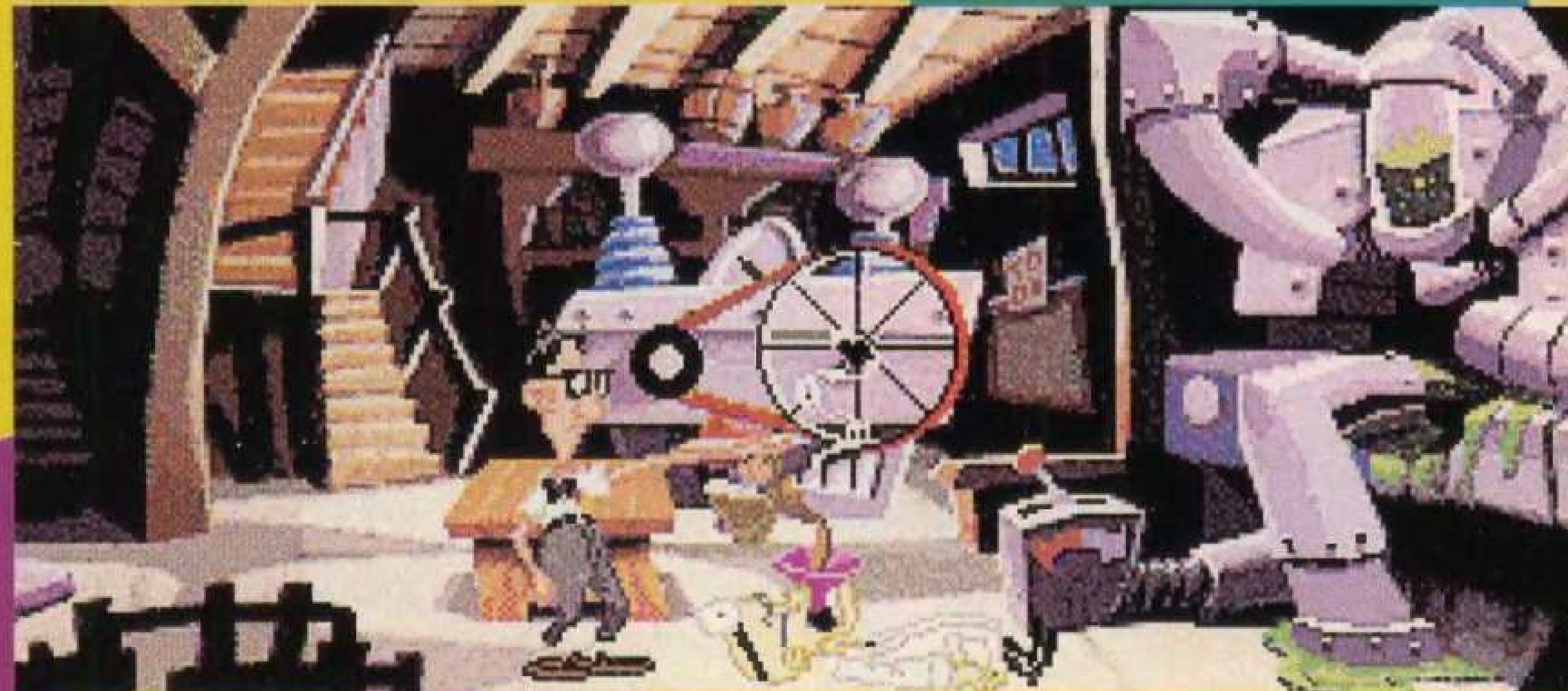
"brudne" pieniądze

trzeba było jakoś "wyprać"! Wysłużona pralko—suszarka "Frania" bezproblemowo łyknęła tonę bilonu i poczęła miarowo obrabiać sweter. Tymczasem nasz bohater, po włożeniu królika do pojemnika z lodem, udał się na dach, skąd zabrał lewarek.

Wszystko szło jak po maśle, skąd jednak wziąć 2 melony zielonych? Wówczas doktor Fred przypomniał sobie o pewnym kontrakcie, wartym miliony. Cała trudność polegała na tym, że ów papier ukryty był w sejfie, a sklerotyk zapomniał szyfru. Pomogła bezkofeinowa kawa i lunatyczne skłonności starego zgreda. Berni pędem pobiegł na górę do centrum telewizyjnego i sprzedał soczystego kopa głupiej ciotce, która dzięki działaniom Hoagiego w przeszłości, wyleciała z lekkością ptaszka przez drzwi. Znalezioną wcześniej kasetę wideo włożył do odtwarzacza i poprzez zaparowane z przejęcia binokle obserwował poczynania Edisona. Doktor został uwięziony przez tajemniczych agentów!

— Czekajcie bydlaki! — wrzasnął Berni i przystąpił do akcji ratunkowej.

Cichcem zakradł się do pokoju więźnia, rozwiązał go, a linę przywiązał do stojącej przed domem mumii. Z dzikim okrzykiem skoczył z dachu na dół, trochę się potłukł, ale cel został osiągnięty — mumia pofrunęła w górę. Bardzo przydała się czerwona farba od Hoagiego. Wraz ze śpiącym Edisonem zleciał z dachu na pysk. Mając za sobą kurs pielęgniarski, zręcznie przetransportował ofiarę do piwnicy. Strumień gorącej kawy postawił Freda na nogi.



Uff! Bernard pędem pobiegł do sejfu, otworzył go i wyjął kontrakt. Jeszcze tylko podpis doktorka, nalepić znaczek i można wysłać przesyłkę latryną do grubcia, który zrobił co trzeba. Teraz tylko zadzwonić po diament i...

Zostawmy na razie Bernarda i wróćmy do spaślaczka, któremu dane było na własne oczy przekonać się

jak zdobywano Dziki Zachód

Tłuścioch pobiegł do Reda Edisona, po drodze zabrał list ze skrzynki (a fe, nieładnie!). Wręczył naukowcowi projekt akumulatora i zatrudnił się jako starszy cieć. Zabrał młotek i fartuch. Dowiedział się także, że musi zdobyć olej, ocet i trochę złota. Skierował się więc do kuchni, gdzie szybko znalazł olej, wiadro (które napełnił wodą), paczkę spaghetti oraz szczotkę. Myszkując z nosem przy ziemi po innych pomieszczeniach, zabrał flaszkę taniego jabola i wiadro z czerwoną farbą. Korzystając z małego fortelu wszedł w posiadanie mechanicznej myszy.

Dużo radości sprawiła mu pogawędka ze starymi piernikami, właśnie tworzącymi amerykańską konstytucję. Flaszkę ofiarował Jeffersonowi. Następnie wrzucił ulotkę od Bernarda do skrzynki i poczęstował starego George'a cygarem, po którym przyszły prezydent wypluł wszystkie (trzy) zęby. Hoagie wspaniałomyślnie ofiarował mu te od Berniego. Teraz już nic nie stało na przeszkodzie, aby napalić w kominku.

Zabrawszy ulubiony kocyk Hancocka, wyszedł na dwór i z gracją malarza pokojowego ochlapał farbą drzewko. Wrócił i namówił Washingtona do zaprezentowania



swoich możliwości w cięciu wisienek. Tym sposobem uśmiechnięta gębula Laverne pojawiła się na ekranie. Na górze spotkał rozmownego konia z pięknym uzębieniem, które od razu wpadło w oko grubemu. Krótki odczyt (z książki Bernarda) tak zmulił chabetę, że szczęka zmieniła właściciela.

W pomieszczeniu naprzeciw znalazł zastosowanie leworęczny młotek. Następnie wgramolił się na dach, zatkał derką komin i zdobył pozłacane pióro. Zrobienie bałaganu w pokoju prezydenta i zwabienie ślepej sprzątaczki wystarczyło, aby zakosić mydło, które wrzucił do wiadra z wodą. Następnie pobiegł szorować powóz, co spowodowało burzę z wyładowaniami elektrycznymi.

Teraz udał się do toalety i wyjął butelkę przedniego octu, którą wysłała Laverne. Skompletował wszystkie składniki i pobiegł do laboratorium Reda, który wykonał akumulator. Za pomocą latawca Benjamina Franklina (fartuch), akumulatorek został naładowany. Na koniec tej wycieczki, Hoagie wysłał list ekspresowy, załatwiając forsę dla Bernarda. Należało jednak czekać na Laverne, która właśnie walczyła o swoje

Być albo nie Być

Przypomniała sobie stare szkolne numery i wprowadziła je w życie. Najpierw, pod pozorem odczuwania parcia na pęcherz, udała się do latryny, skąd odebrała przesyłki: otwieracz do konserw, mysz, makaron (ojej, trochę mokry), widelec, śmiechadełko i końskie zęby. Potem, grożąc przemalowaniem posadzki na "wymiotny" kolor, znalazła się u lekarza. Z gabinetu zwędziła prospekt i wysłała grubemu, który podrzucił go krawcowej.

Następnie Laverne przez kominek wgramoliła się na dach. Za pomocą lewarka sprowadziła flagę na dół i przebrała się za Tentakla. Wyglądając teraz jak raso-

DAY OF THE TENTACLE
Lucas Arts 1993
Przygodowa
Amiga, IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	80%
Ogółem	85%



wa tentaklowa cizia, mogła swobodnie poruszać się po budynku.

Doszły ją słuchy o konkursie piękności, postanowiła więc skorzystać z okazji. Znaleziona na górze mumia wydawała się być dobrym materiałem, a po zarejestrowaniu i otrzymaniu tabliczki, wszystko było gotowe. Przydały się też: makaron, szczęka i śmiechadełko, a widelec znakomicie sprawdził się w roli grzebienia.

Przesłany przez Bernarda krowi placek przyczynił się do wyeliminowania faworyta gospodarzy. Zwycięstwo i fanfary! Teraz za pomocą otwieracza otworzyła kapsułę i sfermentowany płyn przekazała Hoagiemu. Pomalowany korektorem od Berniego płot spaskudził starego kocura, który z łatwością dał się złapać na mechaniczną myszkę. Za to z dostojną pręgą na grzbiecie wyglądał jak rasowy skunks.

Zdobytą w konkursie piękności nagrodę Laverne ofiarowała strażnikowi, który w podskokach opuścił posterunek. "Skunks" okazał się wystarczającym argumentem, aby namówić więźniów do ucieczki. Droga do piwnicy stała otworem.

O rany! O mały włos zapomniałaby o mrożonym króliku! Pobiegła na górę, wydobyła biedaka i wsadziła do stojącej w kuchni mikrofalówki. Na szczęście przeżył!

Wyjęty z pralki sweter znakomicie pasował i można było zejść do piwnicy. Kocur próbował ucieczki, ale po chwili pedałował napędzając generator. Laverne podłączyła prądnicę do latryny. Wszystko było już gotowe do...

Co dalej? Na to pytanie każdy z graczy powinien samodzielnie znaleźć odpowiedź. Powodzenia!

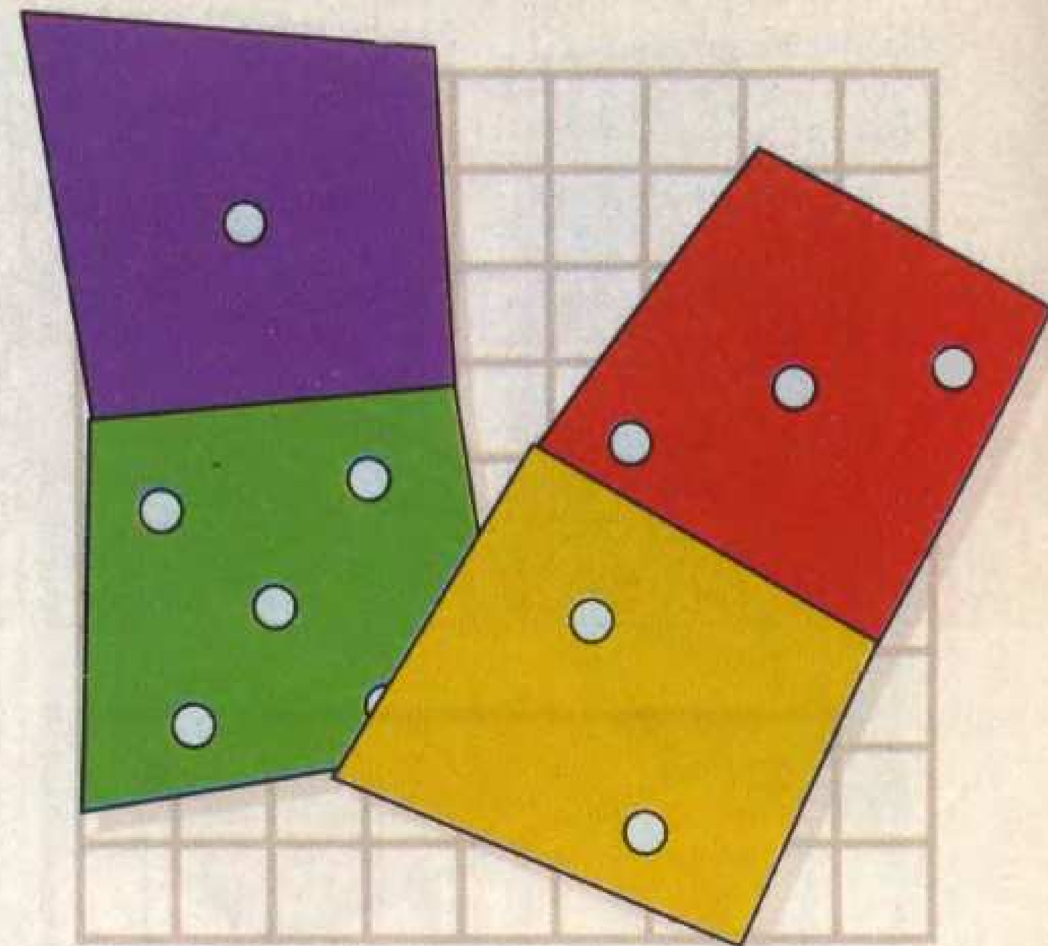
Parę słów o sprzęcie

Skasowałem ok. 14 MB śmieci z twardziela i z radością powitałem kolejny produkt Lucas Arts. Gra "Day of the Tentacle", zwana też "Maniac Mansion 2", całkiem przyzwoicie "chodzi" na 386SX z 1 MB RAM. Szczur (tzn. myszka) jest miłym dodatkiem, a z klawiatury najbardziej przydatne jest [Esc] — do przeskakiwania scen, których nie chcemy oglądać.

No to, aby nie przynudzać, znikam...

Szybki Lopez

TRZECH NA TRZECH



"...ROZEJRZAŁ SIĘ WOKOŁO, POWOLI KOZŁUJĄC PIŁKĘ. JEGO KOLEDZY USTAWILI SIĘ NA SWOICH POZYCJACH. PODAŁ PIŁKĘ NA PRAWE SKRZYDŁO. LEWOSKRZYDŁOWY NATYCHMIAST WYBIEGŁ, JAKBY WYSTRZELONY Z PROCY, KRYJĄC JEGO PRZECIWNIKA. WYSTARTOWAŁ SZYBKO DO KOSZA I DOSTAŁ PIŁKĘ OD PRAWOSKRZYDŁOWEGO. KĄTEM OKA DOSTRZEGŁ ZDZIWIENIE NA TWARZY PRZECIWNIKA, WYKONAŁ POTĘŻNY SKOK I WRZUCIŁ PIŁKĘ DO KOSZA..."

Wreszcie zrobiło się cieplej i jeżeli tylko zdołam oderwać się od komputera, wychodzę na spacer. I co widzę? Młodych, przeważnie płci męskiej, którzy z maniakalnym uporem usiłują wrzucić piłkę do wiszącego kosza i czasami udaje im się tam trafić. Stało się! Sport, który do niedawna nie był w Polsce zbyt popularny, zyskuje sobie ciągle nowe rzesze zwolenników. Coraz więcej osób wie, co to jest NBA, Chicago Bulls, itd.

W USA koszykówka jest sportem narodowym, a jej czołowi gracze są równie popularni jak największe gwiazdy filmowe. Wszystkie porządne szkoły, czy uniwersytety posiadają własne drużyny koszykówki, które poziomem gry często przerastają drużyny należące do ekstraklasy ligi europejskiej.

Jeżeli masz kłopoty z trafieniem do kosza, albo nie ma w pobliżu kilku chętnych do grania, a chcesz zobaczyć w akcji najlepszych, to koniecznie kup grę "Michael Jordan in Flight".

Michael "Air" Jordan jest jedną z największych gwiazd amerykańskiej koszykówki. Jako jeden z niewielu graczy ma w swoim kontrakcie klauzulę, pozwalającą mu na grę po sezonie w innych zespołach — jedynie dla przyjemności. Także dla przyjemności zagra razem z Tobą.

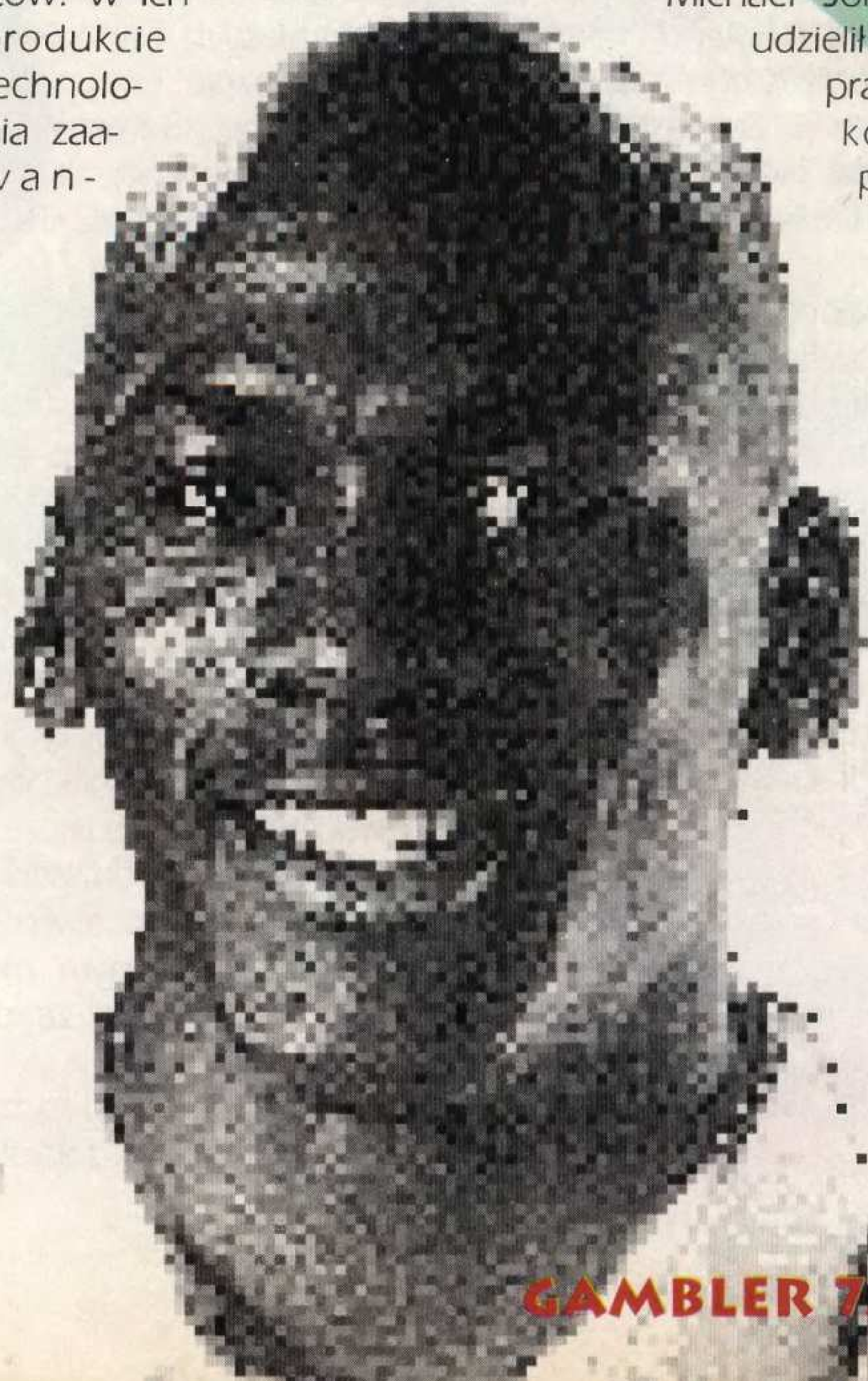
Dotychczas wydane zespołowe gry sportowe przeniesione na komputer prezentowały się różnie, grając w nie odczuwało się stale niedosyt. Dawno już minęły czasy, gdy wystarczało zagrać w "One on One" (a gdzie tu gra zespołowa).

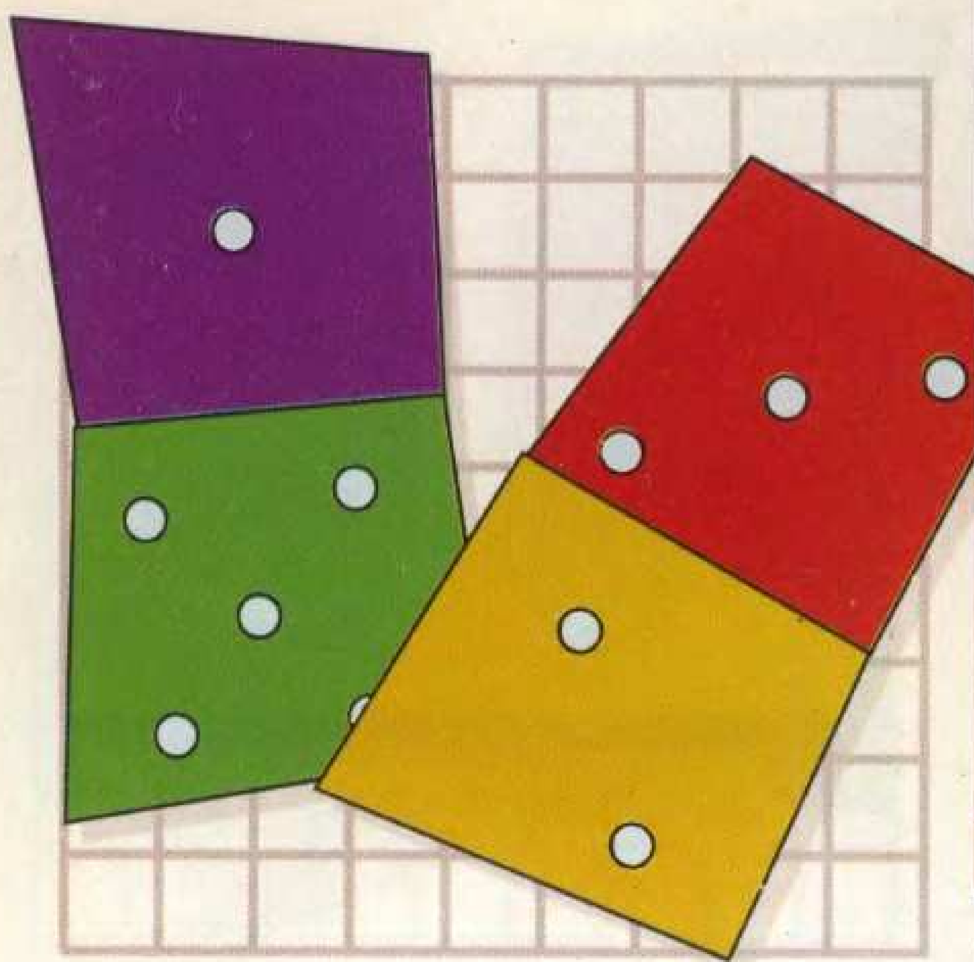
Tworzenie gier (najczęściej) wygląda tak, że każda firma wytwarza sobie pewien schemat pisania programów, następnie powiela go w kolejnych produkcjach.

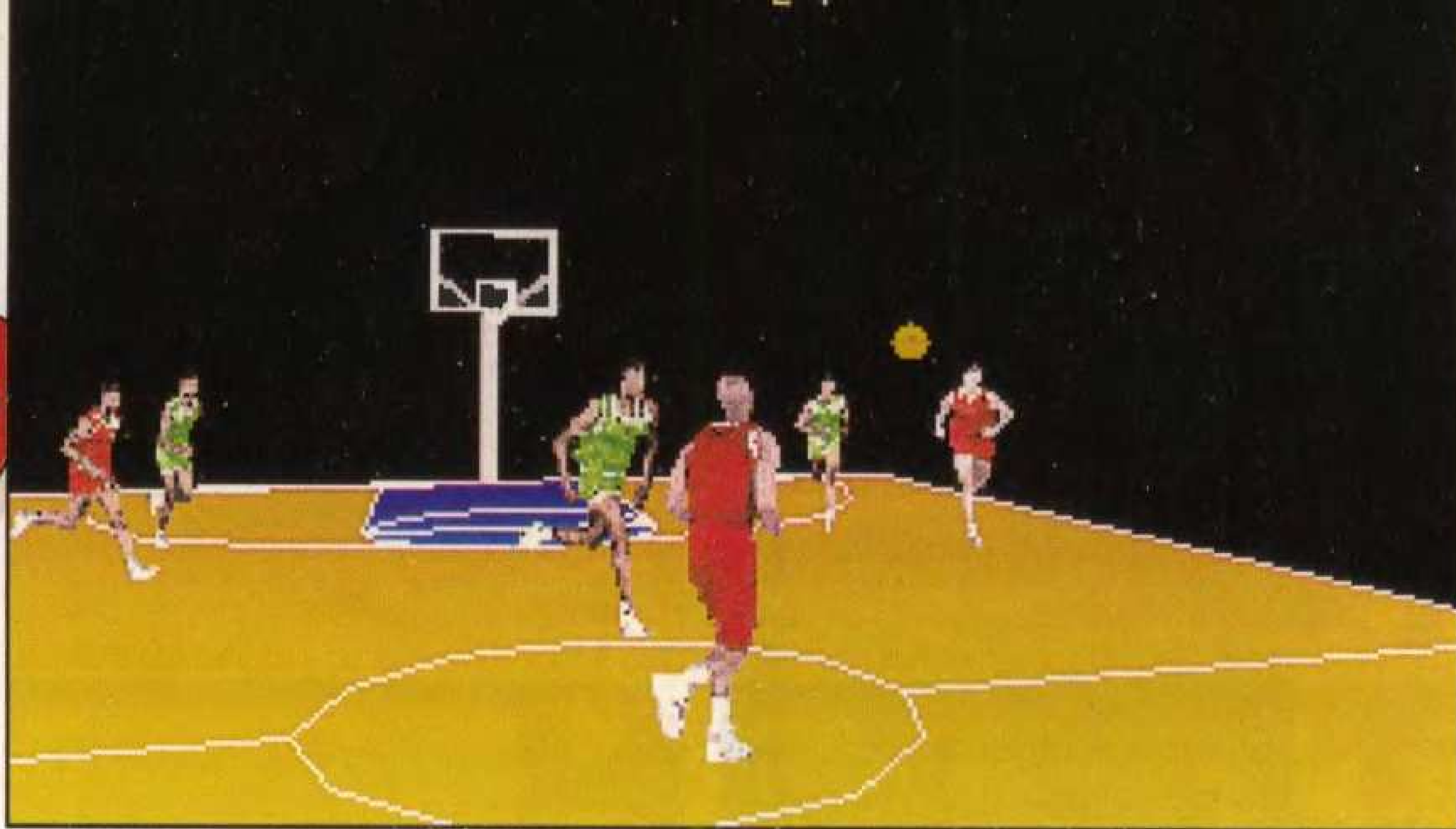
Twórcy gry "Michael Jordan in Flight" — Mike Suarez i Greg Zumwalt zrezygnowali z kopiowania wcześniejszych pomysłów innych programistów. W ich produkcie technologia zaawansowanej symulacji lotniczej została połączona z cyfrową obróbką obrazu. Podobnie jak w symulatorze lotniczym, masz możliwość obserwacji gry z różnych położeń kamery i z każdej odległości.

W grze występują postacie przypominające prawdziwych, żywych zawodników. Uzyskano to w ten sposób, że Jordan i jego koledzy ze sportowych boisk zostali sfilmowani na taśmie wideo w trakcie pozorowanych ataków, bloków, podań itd. Następnie obrazy te zostały cyfrowo przetworzone i wprowadzone do gry.

Michael Jordan nie tylko udzielił autorom gry praw do swojej komputerowej postaci, ale osobiście brał udział w tworzeniu







gry, udzielając niezbędnych fachowych porad.

Autorzy gry zdecydowali się na wariant trzech na trzech zawodników (tzw. mała koszykówka). Sam Michael Jordan ma słabość do tej odmiany koszykówki (zaczynał właśnie od gry 3 na 3), a poza tym jest tu wyraźnie mniejszy tłok na boisku.

Po uruchomieniu gry znajdujesz się w głównym menu. Możesz wybrać pojedynczy mecz lub grę w systemie turniejowym. Jeżeli już wcześniej grałeś w systemie turniejowym i zapisałeś stan rozgrywki na dysku, możesz rozpocząć turniej od momentu, w którym poprzednio zakończyłeś grę.

Tworzymy zespół

Zawodników do Twojej drużyny wybierasz spośród 27 kandydatów. Najlepsze wyniki osiągałem, gdy Michael Jordan grał z drużyną składającą się z: Ritchie'go Williamsa (ps. "Sky"), Rolanda Parkera (ps. "Heir"), Jerry'ego McLaine'a (ps. "Wheel"). Zamiast Ritchie'go Williamsa możesz ewentualnie wstawić Derka Mohammeda (ps. "Ice").

W trakcie tworzenia drużyny musisz zdecydować, gdzie ustawisz swoich zawodników. Michael Jordan zawsze jest środkowym napastnikiem, na prawe skrzydło (zawodnik w górnym prawym kwadracie) posyłam zawsze Ritchie'go Williamsa, na lewe (dolny lewy kwadrat) - Jerry'ego McLaine'a, na ławce rezerwowych (dolny prawy kwadrat) sadzam Rolanda Parkera lub Derka Mohammeda. Rezerwowy zawodnik wymienia skrzydłowych kolejno: raz lewoskrzydłowego, raz prawoskrzydłowego (w zależności od tego, który z nich jest bardziej zmęczony).

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

Ustalamy warunki

Kolejne menu umożliwia wybór zasad, według których będzie rozgrywał się mecz. Możesz zmienić m.in.:

- czas trwania meczu,
- stopień trudności rozgrywek,
- czy będą notowane przewinienia (można "ostro grać").

Planujemy grę

Zakładam, że znasz podstawowe zasady gry w koszykówkę. Jeśli nie, to zapoznaj się z instrukcją, przygotowaną dla polskich graczy przez IPS Computer Group, albo poradź się kolegów grających w kosza "na poważnie".

Można wybrać kilka sposobów skutecznej gry. Na przykład możesz nie "ustawiać" akcji, pójść na tzw. żywioł, rozgrywając wszystkie piłki intuicyjnie, w zależności od aktualnej sytuacji na boisku. Twoi zawodnicy starają się samodzielnie zdobyć punkty, niezbędne do wygranej. Inną możliwością jest przeprowadzanie zorganizowanego ataku, w którym zawodnicy zajmują ustalone z góry pozycje i wykonują określone zadania. Sposób prowadzenia ataku możesz wybrać przed wprowadzeniem piłki do gry, ale jest to również możliwe w każdym innym momencie (pod warunkiem, że do Ciebie należy piłka).

Cztery przedstawione tu rodzaje ataku są opisane w dołączonym do gry podręczniku, ale z kilkoma błędami. Ponieważ lepiej uczyć się na cudzych błędach niż na swoich, dlatego postanowiłem przekazać Wam (za darmo) rezultaty swoich doświadczeń.

Atakujemy

1. **Po przekątnej z dystansu:**
— lewoskrzydłowy startuje z półdystansu;
— Jordan podaje piłkę prawoskrzydłowemu i kryje lewoskrzydłowego obrońcę drużyny przeciwnej;
— wyzwala przez to lewoskrzydłowego partnera, który przemieszcza się po przekątnej w stronę prawoskrzydłowego z piłką;
— lewoskrzydłowy podaje prawoskrzydłowemu piłkę, którą ten rzuca do kosza lub podaje któremuś z partnerów.
2. **Podaj i biegnij** (chyba najłatwiejszy i najbardziej skuteczny rodzaj ataku, doszedłem w nim do perfekcji):
— Jordan podaje piłkę na prawe skrzydło;
— lewoskrzydłowy kryje natychmiast przeciwnika Jordana;
— Jordan biegnie szybko w kierunku kosza i partner z prawego skrzydła podaje mu piłkę (trafienie jest pewne).
3. **Zasłona w półdystansie:**
— Jordan podaje piłkę prawoskrzydłowemu;
— ten oddaje mu ją szybko i bie-

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT
Electronic Arts 1992
Sportowa
IBM PC

Grafika	95%
Dźwięk	80%
Pomysł	95%
Grywalność	100%
Ogółem	95%



gnie po przekątnej, kryjąc jednocześnie lewoskrzydłowego obrońcę;
— lewoskrzydłowy przemieszcza się po przekątnej korzystając z tego, że obrońca przeciwnika jest kryty przez prawoskrzydłowego partnera;
— jeżeli lewoskrzydłowy nie jest obstawiony i ma dobrą pozycję do rzutu, to Jordan podaje mu piłkę;
— w przeciwnym wypadku, jeżeli środek jest zablokowany, Jordan może podać piłkę do prawoskrzydłowego, który znajduje się w tej chwili z prawej strony, w półdystansie.

4. **Po przekątnej z dystansu:**
— początkowo rozpoczyna się tak samo jak atak z półdystansu, ale Jordan tym razem podaje piłkę lewoskrzydłowemu;
— następnie Jordan zasłania prawoskrzydłowego, który przemieszcza się na lewą stronę;
— lewoskrzydłowy podaje piłkę prawoskrzydłowemu (znajdującemu się teraz po lewej stronie), a ten rzuca ją do kosza.

To tyle, jeśli chodzi o akcje pod koszem. Reszta zależy wyłącznie od Twojej inwencji.

Sterujemy

Nowatorstwo gry przejawia się także w sposobie kierowania postaciami zawodników — jest on prosty i funkcjonalny. Już po kilku minutach gry nie zastanawiasz się gorączkowo, jaki klawisz teraz wcisnąć — po prostu wykonujesz kolejne akcje. Kierujesz myszką lub joystickiem, nadając postaciom kierunek ruchu. Natomiast przyciski nakazują danej postaci wykonanie następujących czynności:

1. **LMB lub jeden Fire:**
— atak: oddanie partnerowi piłki lub żądanie otrzymania piłki,
— obrona: próba odebrania piłki.

2. **RMB lub drugi Fire:**
— atak: rzut do kosza,
— obrona: zablokowanie rzuconej piłki lub próba jej złapania.

Inne atrakcje

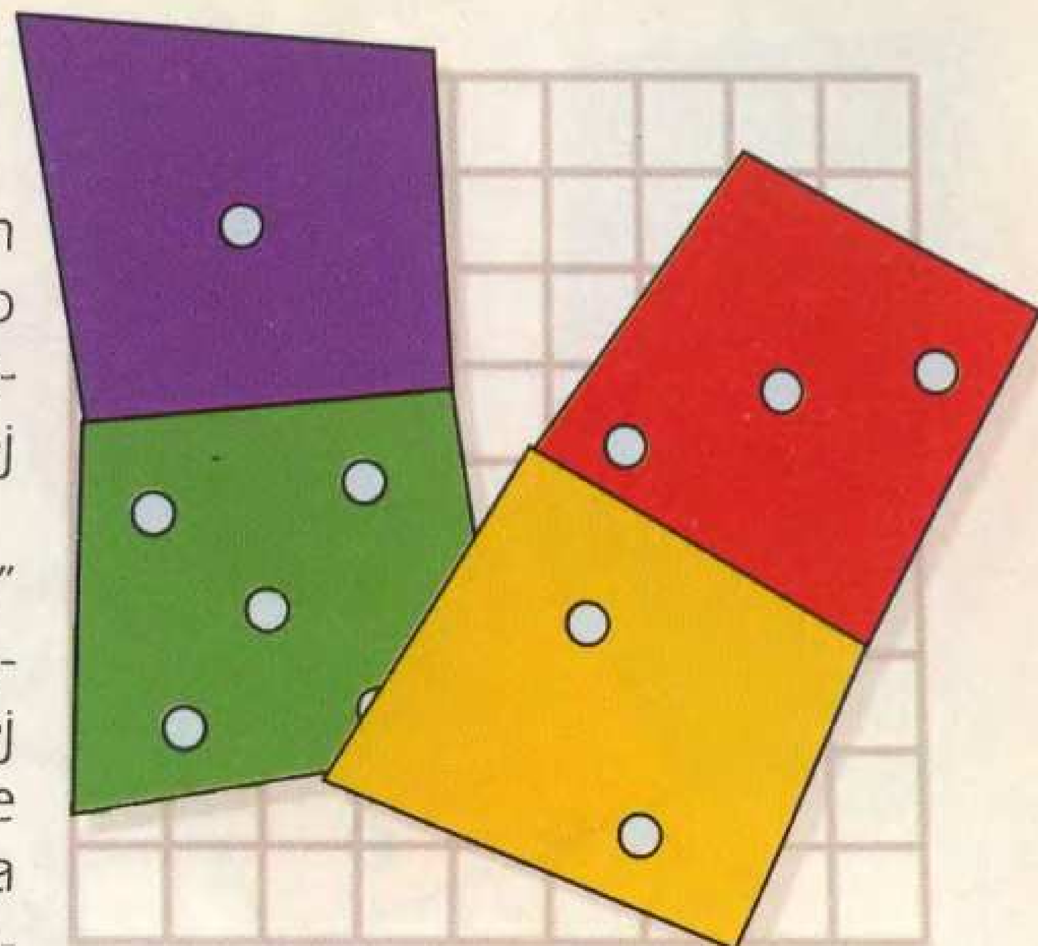
Dla urozmaicenia gry można m.in:
— ustawić kamery w różnych położeniach (opcja dostępna dotychczas tylko w symulatorach lotniczych i samochodowych);
— włączyć komentarz samego Jordana;
— zmieniać ustawienie zawodników;
— obejrzeć powtórki i nagrać ładniejsze akcje na dysk;
— włączyć opcję Tracking, kierujesz wtedy zawodnikiem znajdującym się najbliżej piłki.

Nie spotykaną w innych grach możliwością jest obróbka zapamiętanych na dysku powtórek i tworzenie z nich krótkich filmików, które możesz pokazywać kolegom (chwaląc się, np. "To moja najlepsza akcja"). Po wywołaniu opcji Highlight Film z głównego menu, otwiera się dostęp do laboratorium (Video Edit Lab). Każdej akcji możesz przyporządkować takie ustawienie kamery, w którym jest najlepiej widoczna. Jeśli film składa się nawet ze stu klatek, to możesz mieć sto różnych ustawień kamery (jedno dla każdej klatki).

Gra "Michael Jordan in Flight" może sprawić każdemu wiele radości, a dołączony do niej podręcznik wyjaśnia praktycznie wszystkie ważniejsze sprawy i na pewno pomaga w grze. Minimalna konfiguracja sprzętowa to: PC 386, 2 MB RAM i 3,5 MB wolnego miejsca na twardym dysku.

Kończę już i biegnę na trening koszykówki. Cześć!

Darek Bujalski



GRAMY Z MISTRZEM

MAŁO KTO WIE, ŻE ZNANY AKTOR OMAR SHARIF JEST ZNAKOMITYM BRYDŻYSTĄ. TO WŁAŚNIE ON FIRMUJE GRĘ: BRIDGE CHAMPION WITH OMAR SHARIF. JUŻ NA PIERWSZY RZUT OKA WIDAĆ, ŻE JEST TO PROGRAM RZECZYWIŚCIE DLA MISTRZÓW. ALE NIE TYLKO MISTRZOWIE LUBIĄ GRAĆ W BRYDŻA...

Bridge Champion with Omar Sharif jest kolejnym programem brydżowym, który przedstawiam na łamach Gamblera. Opisując go, będę się odwoływać do przedstawionego w majowym numerze Gamblera (Karty na stół) programu Bridge Master, używając — w stopniu większym niż poprzednio — typowej terminologii brydżowej.

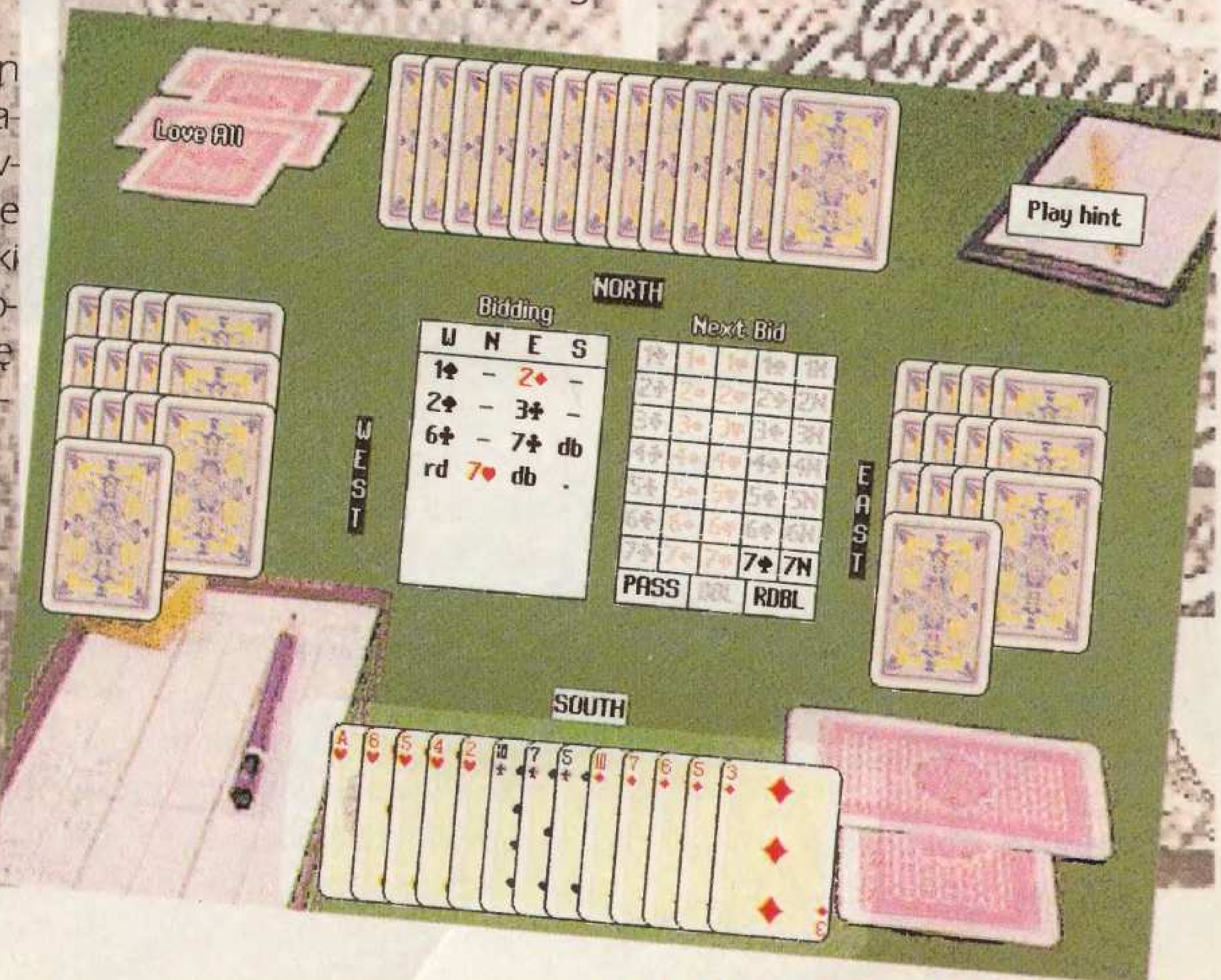
Program Bridge Champion posiada ciekawą i mało spotykaną możliwość — wszystkie słowne komunikaty, wypowiadane podczas gry, nagrane są jako pliki VOC. Skorzystałem z tego i stworzyłem swoją własną wersję dźwiękową (po polsku). To działa!

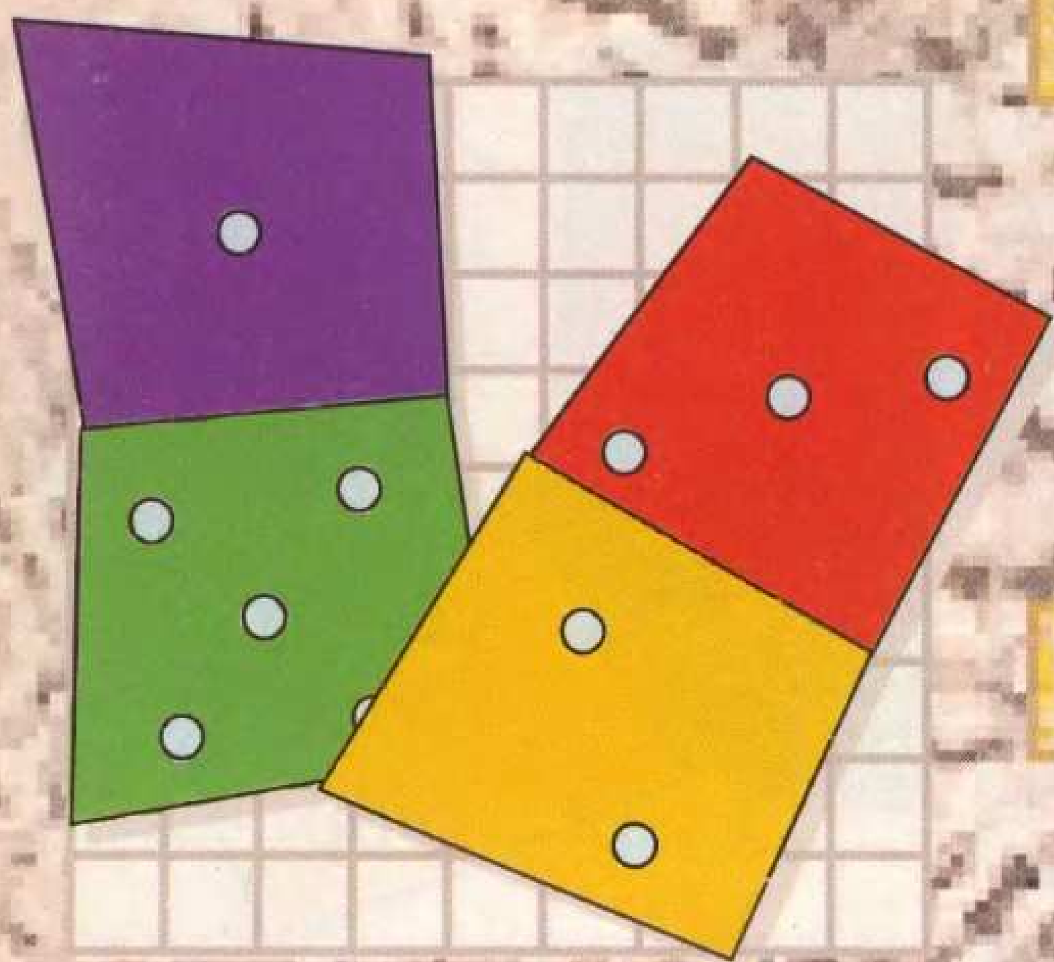
Niestety interfejs użytkownika (menu, okna dialogowe) jest mało efektowny — czarno-białe okienka, brzydkie przyciski — ale jest co przyciskać!

Licytacja

Zacznijmy od stosowanych konwencji. Program zachęca do ich wyboru już na początku. Można stworzyć do 3 własnych ustawień, które będą zapamiętane w sekcji Custom System. Do wyboru są szybkie ustawienia (Beginner i Expert), składające się z trzech wykluczających się opcji (Acol, Standard American oraz 5-kartowe longe-ry w kolorach starszych) i duża liczba dodatkowych konwencji.

Konwencje dodatkowe są bogatsze niż w jakimkolwiek programie, z którym się dotąd zetknąłem. Powinny one zaspokoić nawet wytrawnych graczy. Przedstawię teraz niektóre z nich, moim zdaniem najbardziej interesujące.





— **2 NT over take-out double shows double raise** — zalicytowanie 2 BA po kontrze wywoławczej (pokazującej ogólnie niezłą kartę w kolorach nie licytowanych oraz słabość w kolorze zalicytowanym przez przeciwnika), ukazuje dobrę wartości w kolorze kontrowanym (i zachęca przez to do gry w bez atu).

— **3 NT Overcall** — 3 BA jest zaporową odzywką, oznaczającą pełny kolor młodszy (AKQJ...) i zatrzymania z boku (as lub dwa króle). Według innych stosowanych ustaleń: pełny kolor młodszy i brak bocznych wartości. I bądź tu mądry!

— **Unusual 3 NT** — nieco dziwne BA: wchodzimy do licytacji z kartą dwukolorową lub z jednym, szczególnie długim kolorem (oczywiście nie przeciwnika). Jeśli jesteś po partii, to zalecam ostrożność...

— **Take-out dle/cue** — kontra wywoławcza (siła od 13 PC z krótkością — broń Boże siłą! — w kolorze zalicytowanym przez przeciwnika) lub objaśniająca (17-19 PC, partner pasuje tylko wtedy, gdy ma kiepską rękę z walorami jedynie w kolorze licytowanym przez przeciwnika, w drugim okrążeniu licytujesz kolor lub BA — zalecane z przeskokiem).

— **SOS redouble** — rekontra SOS, dawana oczywiście po kontrze przeciwnika oznacza kompletny brak chęci grania w skontrowany kolor.

— **Cue Bid** — miła konwencja dla lubiących wysokie gry: po zalicytowaniu koloru i potwierdzeniu go odzywką partnera, kolor uznaje się za uzgodniony. Kolejne odzywki po uzgodnieniu koloru pokazują zatrzymania pierwszego stopnia (as lub renons) w kolorach bocznych, zgodnie z zasadą ekonomiczności (czyli od najniższego koloru zatrzymania — po 2 kierach i pasie, zalicytowanie 3 karo oznacza zatrzymanie w karach i jednocześnie brak zatrzymania treflowego!).

Następnie pokazuje się zatrzymania drugiego stopnia (król lub singiel). Oczywiście, powrót zaczynającego cuebidy do koloru ustalonego oznacza, że uważa on swoje nadwyżki za wyczerpane i skłonny jest uznać ten kontrakt. Partner może licytować swoje zatrzymania dalej, jeśli uważa, że jego karta posiada nadwyżki wystarczające do ugrania wyższego kontraktu końcowego, jaki będzie trzeba ustalić po kolejnych cuebidach.

— **Trial bid (major fit)** — należałoby to zinterpretować tak: mając fit (uzupełnienie) w kolorze starszym licytowanym przez partnera, dajemy odzywkę na poziomie trzech. Nie daję jednak rękojmi na prawdziwość tej interpretacji.

— **Astro** — nareszcie coś swojskiego! Wejście 2 trefl oznacza dwukolorówkę kierów i koloru młodszego, zaś 2 karo — dwukolorówkę pików i innego koloru, natomiast 2 BA dwa kolory młodsze. Wejścia 2 kier i 2 pik są naturalne — oznaczają rękę jednokolorową. Przyjęto, że longer starszy (piki lub kiery) musi mieć 5+ kart, zaś longer młodszy (lub drugi) — co najmniej 4 karty. Dalsza licytacja: zgłoszenie koloru starszego longera (piki po 2 karo i kiery po 2 trefl) jest wyborem kontraktu. Jeśli dawane z przeskokiem — oznacza to inwit (zaproszenie do końcówki). Zgłoszenie innego koloru na wysokości dwóch — wybór kontraktu, przy założeniu, że jest to drugi z kolorów partnera. Odzywka 2 BA po 2 trefl (lub po 2 karo) — to pytanie o ten drugi kolor.

— **Jacoby transfer** — bardzo prosta konwencja: jeśli po 1 BA licytujesz 2 karo lub 2 kier, oznacza to, że chciałeś zgłosić — odpowiednio — kiery i piki (licytujesz o oczko niżej). Cała ta zabawa jest po to, aby kolor kontraktu wylicytował (i rozgrywał) partner. Chodzi o rozgrywanie z silniejszej ręki.

— **Gerber** — oczywiście pytanie o asy. Ale dlaczego nie ma Blackwooda do wyboru? Czyżby maestro Sharif grał tylko Gerberem? Ale nie wszyscy przecież tak grają... W każdym razie, po pytaniu 4 trefl odpowiadamy... I tu nie wiadomo — w wersji pełnej czy skróconej? W wersji pełnej: 4 karo — brak, 4 kiery — jeden as, 4 piki — 2 asy, itd. W wersji skróconej: 4 karo — 0 lub 3 asy, 4 kiery — 1 lub 4 asy, 4 piki — 2 asy.

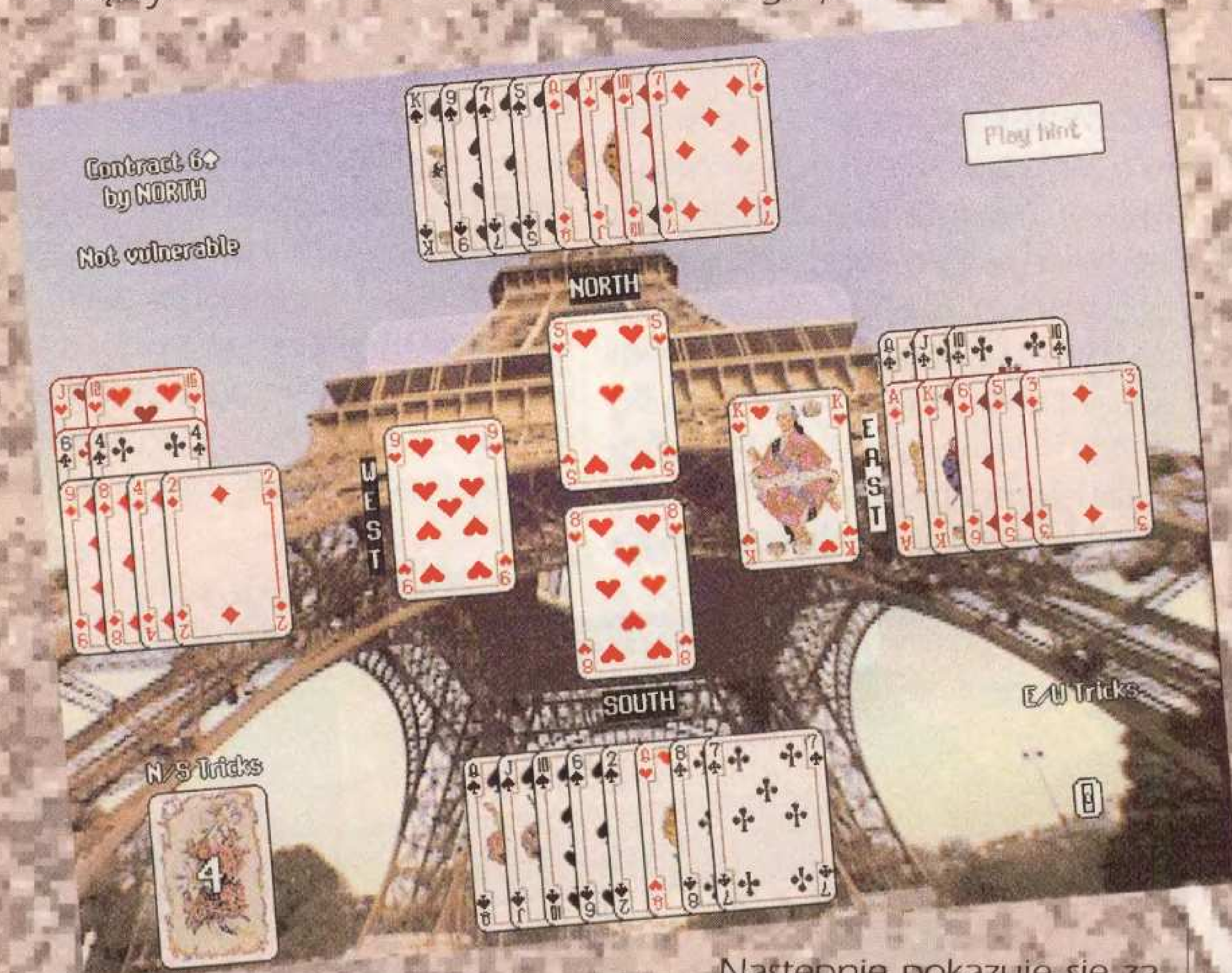
— **Strong 2C opening** — otwarcie 2 trefl oznacza bardzo mocną kartę (klasycznie przyjmuje się od 22-23 PC wzwyż lub odpowiedni układ).

— **Weak twos lub Strong twos** — otwarcia dwa—w—kolor są słabe (standardowo 6-10 PC i długi kolor) lub silne (ale jak zdefiniować silne dwa?).

— **Weak NT** lub **Strong NT** — chodzi o siłę otwarcia. Moja interpretacja: 13-15 PC (weak) lub 16-18 PC (strong).

— **Baron** (over 2 NT — po 2 BA, over 3 NT — po 3 BA) — w sekwencjach licytacyjnych:
1) — 2 trefle (silna ręka!); — 2 karo (negat); — 2 BA (3 BA?); — 3 (4?) trefle.





2) — 2 trefle; — 2 BA (3 BA?); — 3 (4?) trefle.
3) odzywka 3 (4) trefle jest prośbą o zgłoszenie najbliższego koloru czterokartowego.

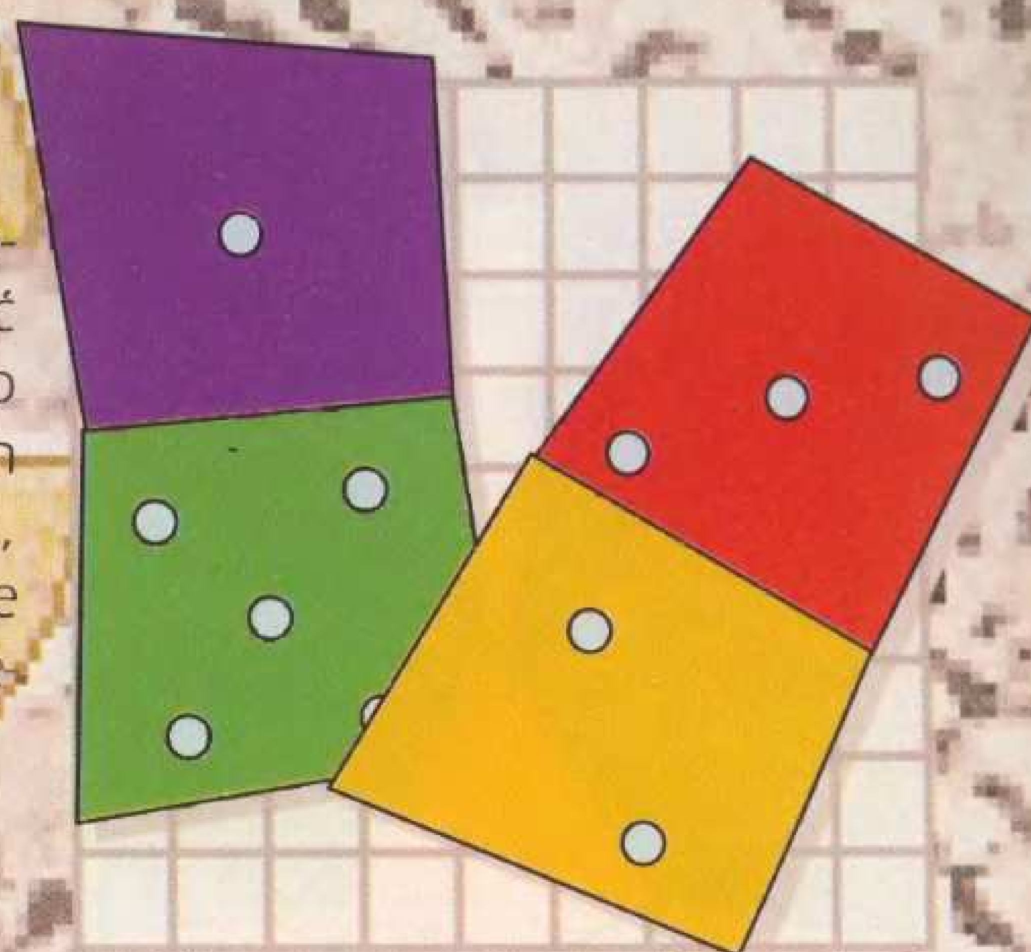
Dziwi propozycja dawania Barona po 3 BA — może jest to próba zabezpieczenia się przed ewentualną licytacją zaporową ze strony przeciwników?

— **Stayman** — najstarsza z konwencji brydżowych. W klasycznej wersji, po 1 BA zadajemy pytanie 2 trefle o starsze czwórki. Odpowiedzi: 2 karo — brak, 2 kiery — czwórka kier (i może także pik), 2 piki — czwórka pików bez czterech kierów, 3 trefle — piątka trefli, 3 karo — piątka karo. Tutaj jednak proponuje się Staymana po 2 BA, albo nawet 3 BA — co dla mnie jest kompletnym zaskoczeniem (i oczywiście idiotyzmem, szczególnie, że nie przewidziano Staymana po 1 BA!). W takim razie, nie polecam raczej tej konwencji (oraz — nolens volens — Barona): warto wybrać opcję Neither Baron nor Stayman. Dawanie Staymana po 2 BA, albo 3 BA, to marnowanie licytacji!

UWAGA! Program nie trzyma się ściśle ogólnie znanych reguł licytacyjnych, albo inaczej je rozumie — co na jedno wychodzi... Dlatego, w razie jakichkolwiek wątpliwości, powinniśmy przejrzeć licytację i zapoznać się z wyjaśnieniami poszczególnych odzywek (menu Display, opcja Review bidding).

Rozgrywka

Uff, przeszliśmy przez te konwencje i chyba nie jesteśmy dużo mądrzejsi... Możemy rozpocząć grę. Opcji wstępnych przy rozdaniach — w porównaniu z Bridge Masterem — co kot napłakał! Tylko brydż robrowy, żadnego brydża sportowego! Także znacznie mniej typów rozdań (ale można je za to bardzo dokładnie zmieszać...). Nie ma możliwości przesądzania o tym, czy najsilniejsza ręka będzie zawsze na wybranej pozycji, np. S, czy też będzie zawsze dotyczyć pary W-E (lub też będzie losowa). Jest możliwość gry w sieci, ale nie taka jak w Bridge Masterze (tam jest szansa także grać przez modem!). W zamian za to program Bridge Champion with Omar Sharif może nam wyjaśnić, dlaczego zapisał nam tyle a tyle punktów — ale to małe pocieszenie.



Zamiast komentarza

Kart do wyboru mamy wystarczającą liczbę, najważniejsze, że nie tylko wybieramy ich koszulki, ale także lica. I to wszystko dzięki zgodzie firmy Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Sons z Wiednia — to najlepszy na świecie producent kart do gry! Dlatego też jakość prezentowanych lic jest gwarantowana, ale połowę koszulek uznałem za kiepskie. Mamy również kilka stolików do wyboru. Ale to nie przesądza o jakości gry.

Istnieją, oczywiście, systemy pomocy podczas gry lub licytacji, ale podają tylko, jaką odzywkę dać lub jaką kartę zagrać. Można sobie wyjaśnić odzywki zastosowane w licytacji, jest to jednak raczej skromne zadośćuczynienie za brak pełnej informacji w zakresie stosowanych konwencji.

Ogólnie, wartościowych opcji jest niewiele — mamy głównie bajery takie jak animacja reflektorka oświetlającego po kolei poszczególne ręce, digitalizowane dźwięki, różne koszulki itp. Nie zapomniano o możliwości zlecenia komputerowi gry, kiedy zostajemy dziadkiem, można też odsłaniać karty, żądać oddania wszystkich pozostałych lew, itp. Ponadto jest opcja automatycznego dorzucania singli.



Z myszką ten program działa, ale wydaje mi się, że trochę za wolno. Poza tym, jeśli pojawiają się okna dialogowe, to wszelkie wybory mogą być dokonywane tylko myszą. To też nie zachęca...

Niewątpliwie, licytacja jest pewniejsza niż w Bridge Masterze. Program nie pasuje w sposób nagły i nie podwija tak łatwo ogona. Z licytacji da się wyciągnąć więcej: praktycznie każde rozdanie kończy się jakąś w miarę ciekawą grą (w Bridge Masterze było dużo kiepskich kontraktów typu: "ja chciałem jeszcze pograć, a ten akurat spasował"). Bardzo często jest to jednak licytacja monotematyczna — tylko jedna para coś mówi, druga pasuje. Czasem zdarzają się zupełnie idiotyczne zagrania, np. po zalicytowaniu przez przeciwników 7 trefli z rekontrą, mój komputerowy partner, który do tej pory solidarnie ze mną pasował — wali nagle... 7 kierów!).

Gra zajmuje ok. 7,5 MB na dysku twardym i nie ma specjalnych wymagań sprzętowych.

Maciej Warzecha



BRIDGE CHAMPION WITH OMAR SHARIF
Oxford Softworks 1993
Karciana
IBM PC

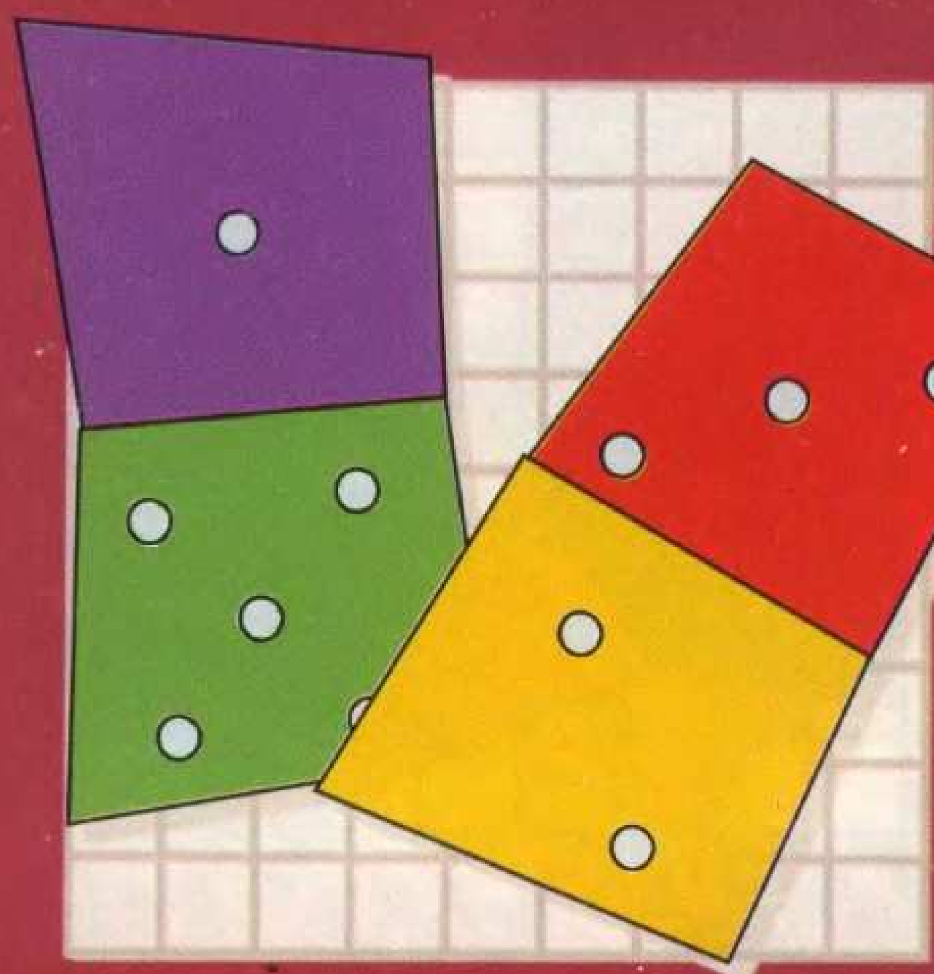
Grafika	90%
Dźwięk	75%
Pomysł	80%
Grywalność	80%
Ogółem	80%



DROGA DO CHWAŁY

AVATAR

PEWNEGO RAZU, PEWIEN CZŁOWIEK O PRAWYM SERCU I KRYSZTAŁOWYCH ZASADACH ZOSTAŁ WEZWANY NA POMOC NIEZNANEMU ŚWIATU. PRZYBYŁ TAM JAKO OBCY Z INNEGO ŚWIATA, PRZESZEDŁ PRÓBĘ OŚMIU CNÓT I STAŁ SIĘ AVATAREM, WSPANIAŁYM OBROŃCĄ BRYTANII W WALCE Z ODWIECZNYM ZŁEM.



Brytania, o której będziemy tutaj mówić, jest krainą mającą niewiele wspólnego ze współczesnym nam Zjednoczonym Królestwem. Jest to kraj znajdujący się w świecie równoległym do naszego. Podobny, chociaż w wielu aspektach życia różniący się, a tylko niektórzy mogą przenikać z naszego świata do tej tajemniczej krainy.

Brytania doświadczyła wiele złego w swojej historii, ale w krytycznych chwilach zawsze mogła liczyć na pomoc prawych ludzi. Najważniejszym z nich, niezbędnym dla istnienia całej krainy okazał się przybysz z Innego Świata, znany przez wszystkich pod imieniem Avatar.

Walkę ze Złem rozpoczął od pokonania złego czarownika Mondaina. Następnie wygrał z jego uczennicą Minax i pozbył się ich syna Exodusa. Każde zwycięstwo wymagało wielkiego wysiłku i oddzielnej wyprawy.

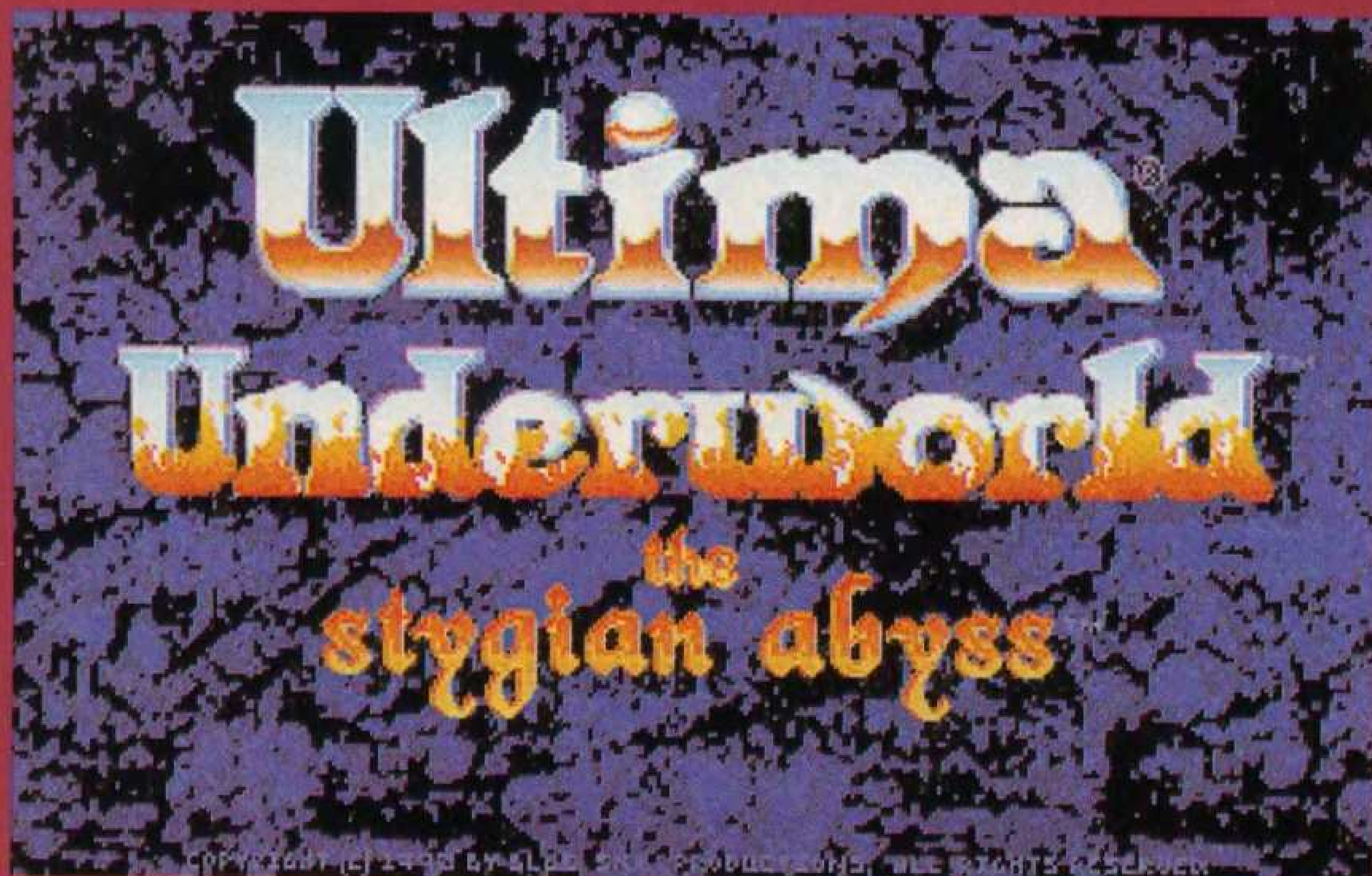
Po pokonaniu Diabelskiej Triady nastąpił pokój, okres panowania Lorda Britisha. Wybudowano świątynie Ośmiu Cnót: Prawości, Współczucia, Męstwa, Sprawiedliwości, Poświęcenia, Honoru, Uduchowienia i Pokory. Z uznania tych cnót powstają trzy Wartości: Prawda, Miłość i Odwaga.

W jakiś czas później Avatar wydobył Kodeks Najdoskonalszej Mądrości z Wielkiej Otchłani Stygijskiej. Przypadkiem wywołał trzęsienie ziemi, które otworzyło wejście do podziemnego świata. Lord British poprowadził ekspedycję, która miała zbadać nowe niebezpieczeństwo zagrażające jego państwu. Dostał się jednak do niewoli. Wtedy ponownie interweniował Avatar — uwolnił Lorda i przywrócił pokój w Brytanii.

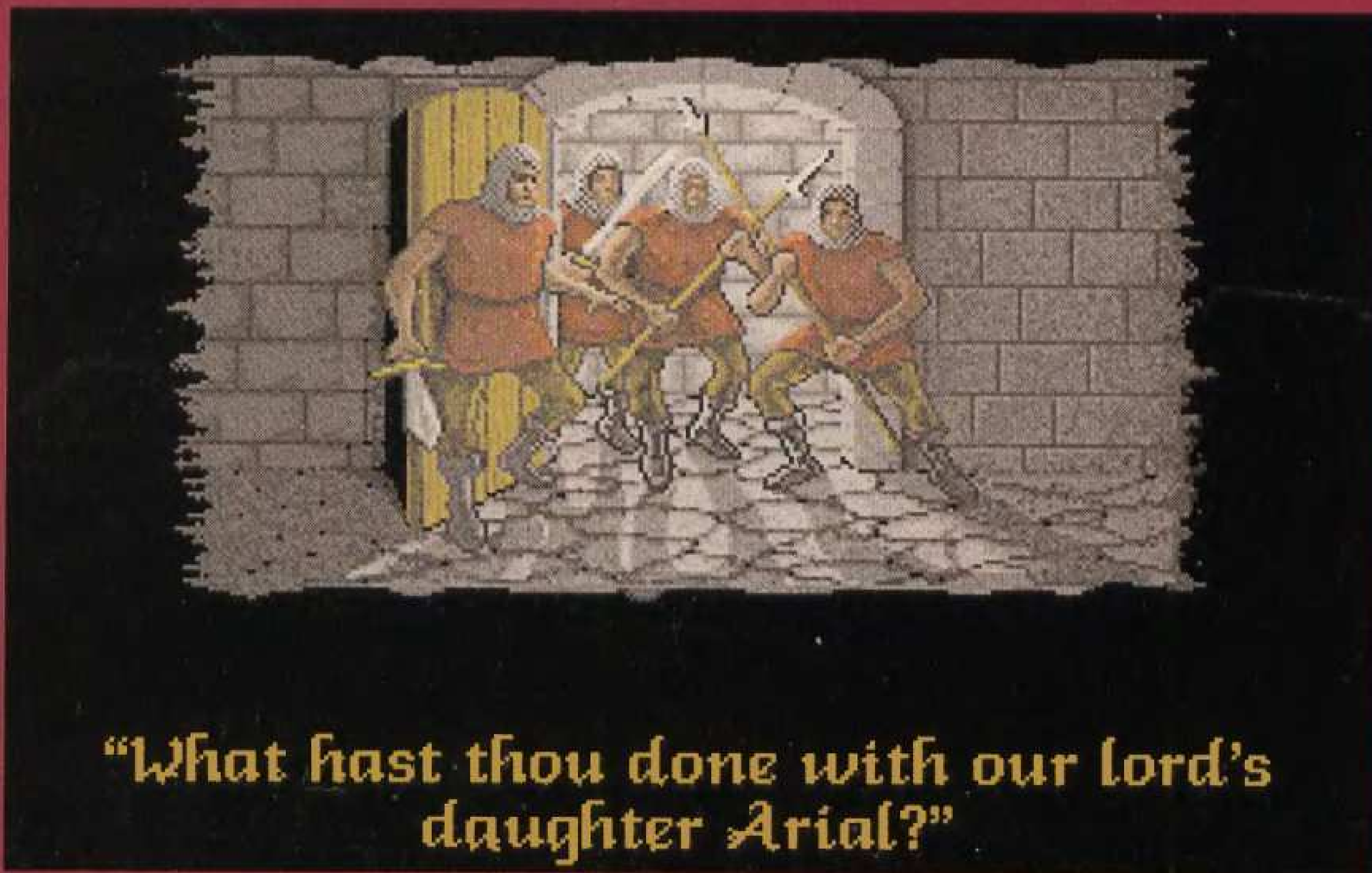
Avatar zakończył swoją świętą misję, doprowadzając do pokoju między ludem gargulców, a rasami zamieszkującymi Brytanię.

W takim oto świecie rozgrywa się akcja obu gier: Ultima Underworld I — The Stygian Abyss i Ultima Underworld II — Labyrinth of Worlds.

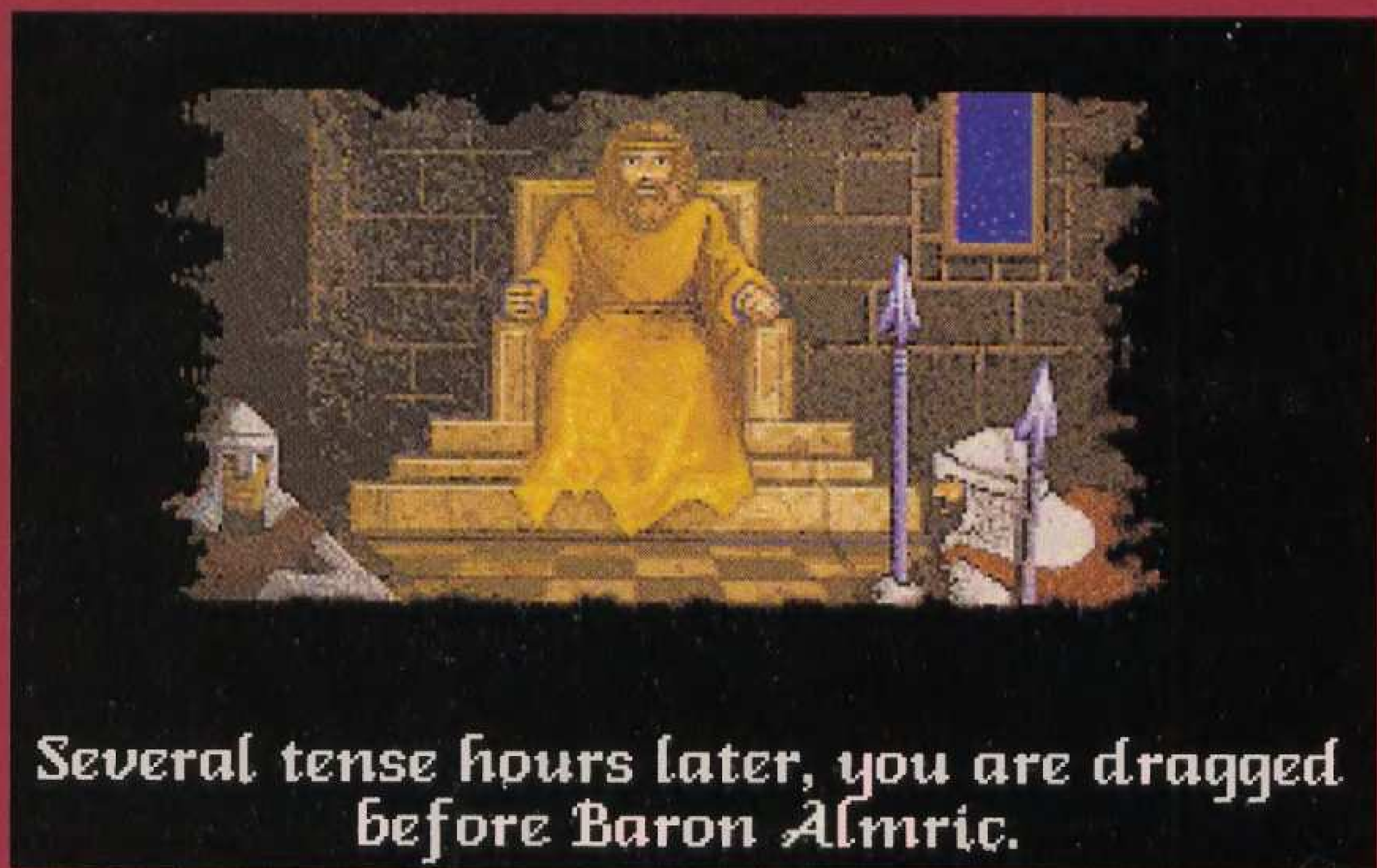
W pierwszej z nich (The Stygian Abyss) — Avatar wyrusza w głąb Otchłani Stygijskiej na ratunek Arial, córki barona Almrica, porwanej przez trolle. W trakcie wyprawy spotyka szalonego czarownika, który planuje sprowadzenie do Brytanii demona (Slasher of Veils), co na pewno zagrozi życiu wszystkich mieszkańców tego świata. Avatar stacza ciężką walkę z czarownikiem i wygrywa, powstrzymując tym samym jego niecne zamiary.



W drugiej (Labyrinth of Worlds) — Avatar przebywa w zamku lorda Britisha, razem z zaproszonymi gośćmi, do których należą najświetniejsi panowie Brytanii. Tymczasem Istota o olbrzymiej potędze, nazwana Strażnikiem, postanowiła ostatecznie podbić Brytanię. Cały zamek został nakryty olbrzymią kopułą z magicznego



Wizyta nieproszonych gości — UU-1



Baron wyraźnie nie w humorze — UU-1



Brzydki ten pajączek, niemały - UU1

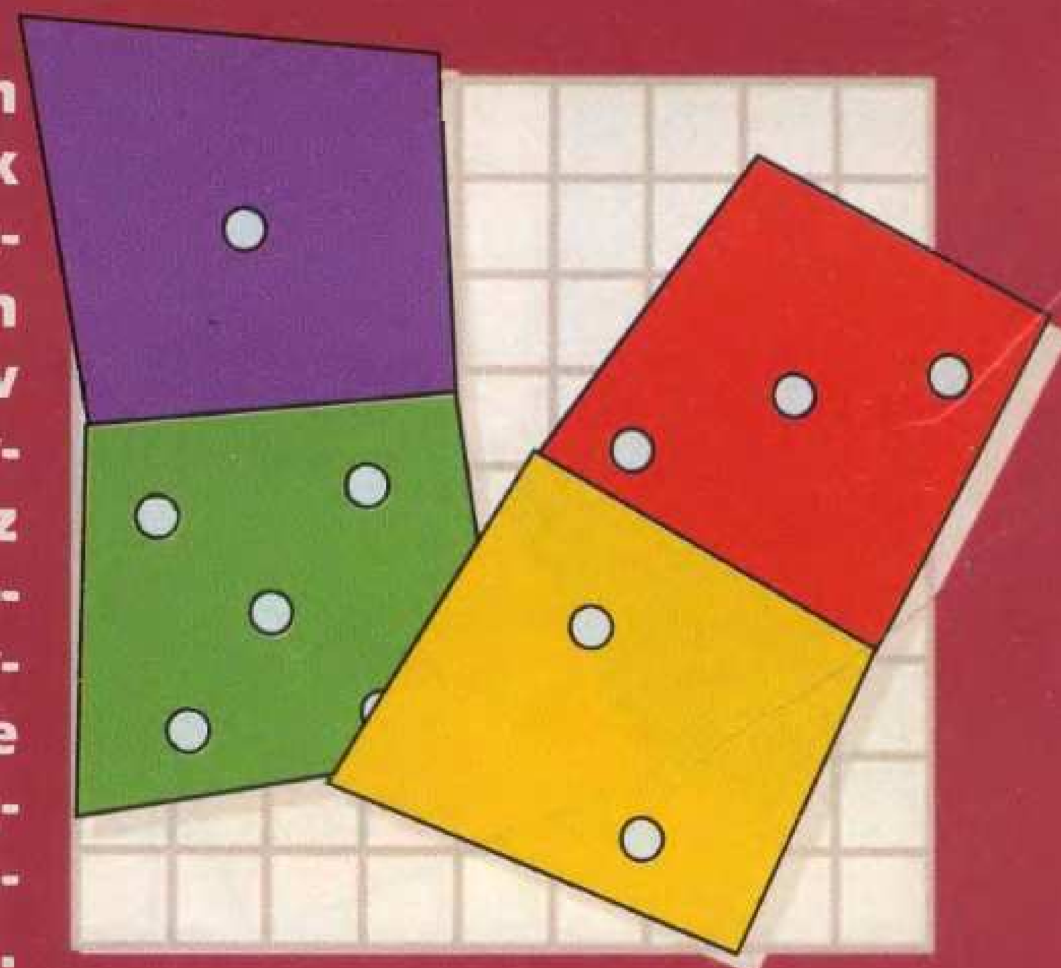
czarnego kamienia. Avatar musi więc pokonać Strażnika, niszcząc przy tym kopułę.

Scenariusz

W tego rodzaju grach jest to czynnik najważniejszy, określający ich atrakcyjność. Niestety, jak to zwykle bywa, kontynuacja bynajmniej nie jest lepsza od oryginału. Tworząc Labyrinth of Worlds, firma Origin położyła znacznie większy nacisk na oprawę graficzną gry niż jej fabularną wartość. The Stygian Abyss zawiera znacznie ciekawszą treść. Ja sam wolę zadania typu: jak przejść "Złoty Szlak", rozwiązując zagadki starych manuskryptów (niestety w języku angielskim) i wygrać końcowy pojedynek z Czarnym Rycerzem niż problemy typowe dla Labyrinth of Worlds — gdzie dalej pójść? (może przejście pod wodospadem należy do atrakcji, ale...). Później jest trochę lepiej...

Grafika i dźwięk

Obie gry mają dobrą oprawę graficzną. Choć w drugiej z nich stoi ona na wyższym poziomie. Oglądając nawet tylko wprowadzenia do gier, możemy się o tym przekonać. W Ultima Underworld II także zdecydowanie lepiej przedstawiani są przeciwnicy Avatara (te wściekłe, czerwone oczka...). Widać to szczególnie wyraźnie, gdy porównujemy nietoperze z jednej i drugiej gry. Również podziemia wyglądają bardziej realistycznie — użyto tutaj większego ekranu przedstawiania akcji, więc widać nie tylko lepiej, ale także więcej. Obie gry mają niezłą oprawę dźwiękową, dostępną tylko dla posiadaczy kart muzycznych, z głośniczka niewiele słychać.

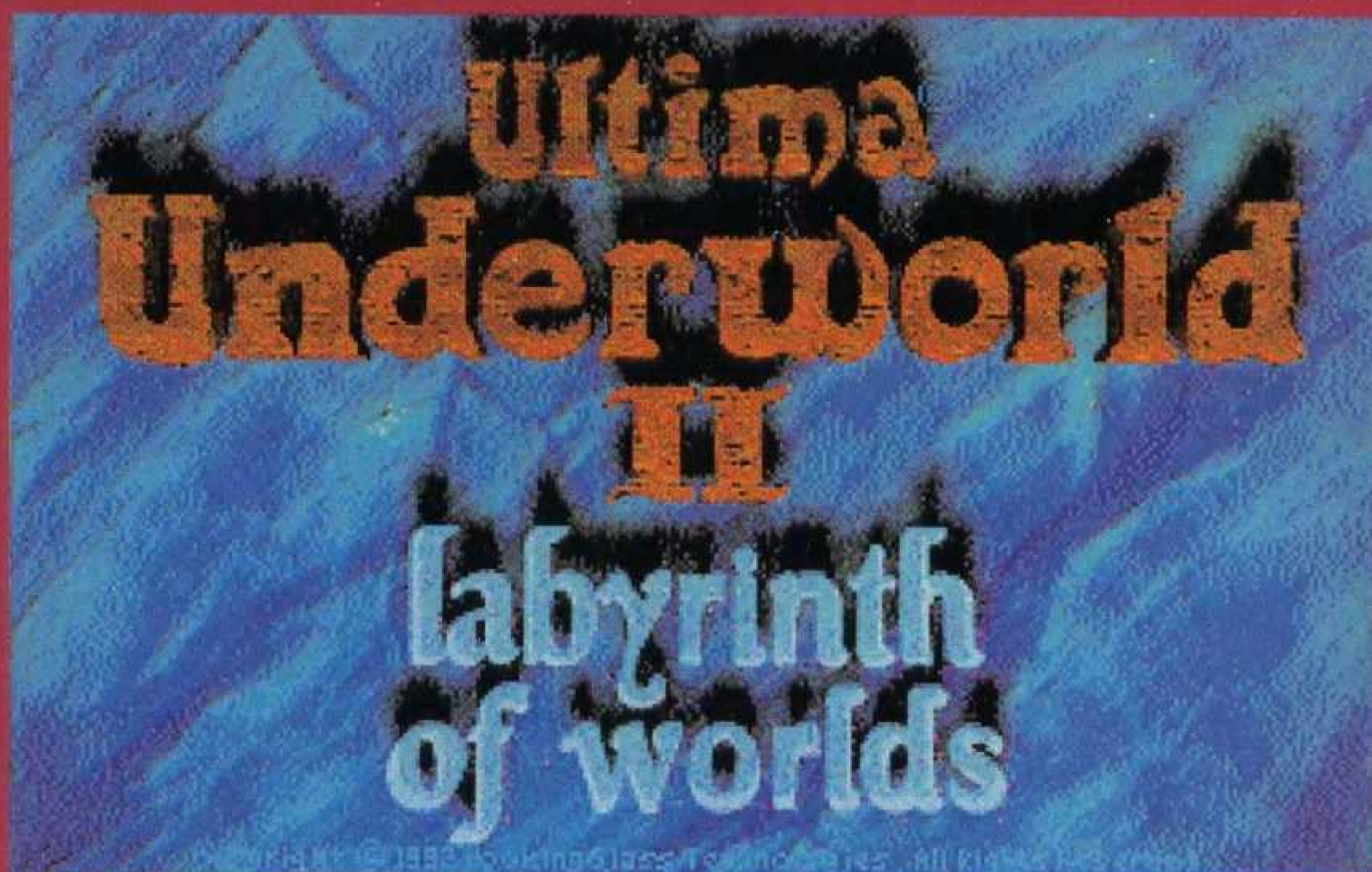


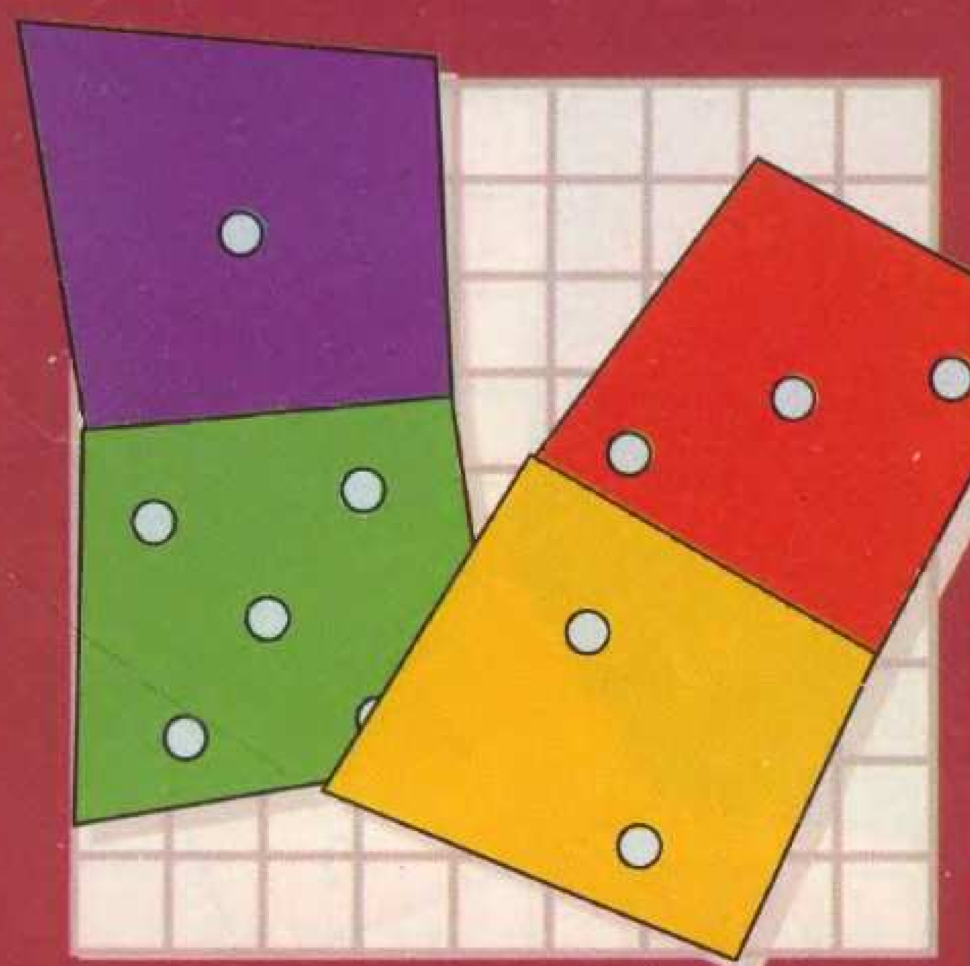
Podręczniki

Do obu gier ich polski dystrybutor (IPS Computer Group) załączył wydane po polsku instrukcje obsługi. Należy przyznać, że mimo znajdujących się w nich błędów (merytorycznych i literackich), stanowią istotną pomoc dla początkującego gracza. Szkoda, że obie instrukcje w znacznej części zawierają podobną, a nawet identyczną treść.

Sterowanie postaciami

Obsługujemy obie gry, korzystając z myszy i/lub klawiatury. Podobno można też używać joysticka (z góry serdecznie współczuję wszystkim, którzy to zrobią). O systemie sterowania nie można powiedzieć wiele dobrego — kiepsko zrealizowany, dostęp do ikon utrudniony (szczególnie w Labyrinth of Worlds). Właściwie system ten zmusza do korzystania z kombinacji klawia-





tury i myszy. Na dodatek, niektóre możliwości są dostępne wyłącznie z klawiatury — od rzadziej używanych (swobodny bieg do przodu i swobodny marsz do tyłu) do znacznie bardziej przydatnych (wznoszenie się, opadanie, wybór kierunku patrzenia — góra/dół oraz daleki skok z miejsca).

Znacznie lepiej skorzystać natychmiast z tzw. trybu domyślnego (przyspieszonego) — obie nazwy określają ten sam sposób kierowania grą. Jest to sposób grania BEZ użycia ikon (tylko w nielicznych przypadkach) opisany szerzej w instrukcjach do gier.

Akcja obu gier rozgrywa się w charakterystycznych dla Advanced Dungeons & Dragons podziemiach. Jednak w odróżnieniu od klasycznego stylu przedstawiania rozkładu labiryntów (np. w Dungeon Master, Eye of the Beholder), tutaj jest to potraktowane inaczej. Można nie tylko wchodzić i schodzić na następny poziom, ale także spacerować po rampach prowadzących na takie wysokości, że upadek może mieć przykre konsekwencje. Oprócz zwykłego chodzenia czy biegu można:

— przeskakiwać nad przepaściami — na początku gry może to sprawiać spore trudności, za to później największym problemem staje się fakt, że postać skacze ZBYT daleko;

— pływać — w podziemiach jest wiele rzek i jezior, niektóre mają nawet bardzo silny prąd (szczególnie w południowej części wielkiego zbiornika wodnego na czwartym poziomie — Labyrinth of Worlds); zbyt długie przebywanie w wodzie nie jest najlepszym pomysłem — podczas pływania postać jest bezbronna, a w wodzie można spotkać lurki (często niezbyt przyjazne); w głębiej położonych rejonach podziemi należy uważać na potoki płynnej lawy;

— chodzić po wodzie (po użyciu odpowiedniego zaklęcia) — umożliwia to pokonywanie mniejszych progów wodnych — można walczyć;

— lewitować w powietrzu (też odpowiednie zaklęcie) — skuteczny, choć powolny sposób pokonywania niektórych przeszkód — należy znaleźć kamienie runiczne, potrzebne do stworzenia tego czaru;

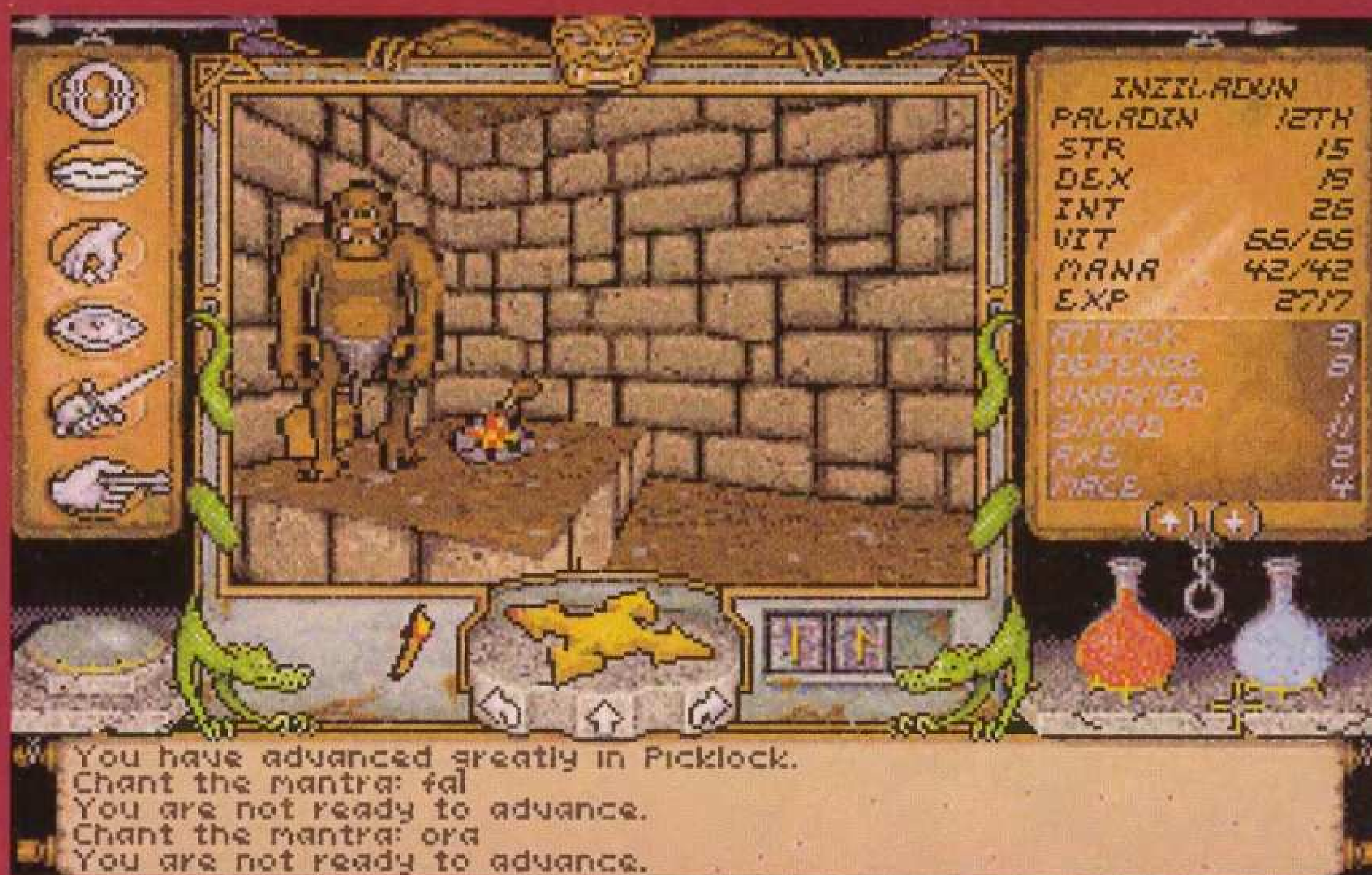
— latać (także zaklęcie lub magiczna mikstura) — lepiej latać niż lewitować, w ten sposób szybko przemierza się znaczne odległości — nie jest łatwo znaleźć runy potrzebne do realizacji tego czaru, szybciej można otrzymać wywar magiczny.



Krew sie chyba poleje — UU-1



Wieczny odpoczynek racz mu dac, Panie — UU-1



Golem też człowiek — UU-1

Korzystanie z magii

Oprócz klasycznej metody czarowania — poprzez użycie różnych składników, z których powstają magiczne wywary, albo zwojów wywołujących żądane zaklęcie — istnieje jeszcze magia runiczna. Polega ona na użyciu kamieni runicznych i wykonywaniu serii skomplikowanych gestów. Magia ta ma tę zaletę, że nie jest jednorazowa. Wywaru (lub zwoju z zaklęciem) można użyć tylko jeden raz, natomiast kamienie runiczne nie zużywają się przy tworzeniu czarów! Ten typ

ULTIMA UNDERWORLD I
Origin/EA 1992
Przygodowa
IBM PC

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	95%
Pomysł	95%
Ogółem	90%

magii wymaga jednak znacznych umiejętności.

Początkowo magia runiczna funkcjonowała poprawnie tylko w Wielkiej Otchłani Stygijskiej. Potem można było w ten sposób czarować także w całej Brytanii. Oczywiście, nie wszystkie runy są dostępne na początku gry. Trzeba ich szukać i pracowicie je zbierać w różnych (najczęściej najbardziej niedostępnych) zakamarkach podziemi.

Zestaw czarów jest bardzo urozmaicony. Niestety, występują pewne różnice między zaklęciami dostępnymi w grze The Stygian Abyss, a czarami z gry Labyrinth of Worlds. Dla kogoś, kto grał już w pierwszą grę, może to być dosyć niewygodne. W obu grach dostępne są m.in. czary tworzenia: żywności, broni i tarczy, błyskawicy i pioruna kulistego, a także zapalania magicznej pochodni, wywoływania niewidzialności, nocnego widzenia i możliwości telekinetycznych, leczenia zatruć i uzdrawiania oraz wiele innych.

W The Stygian Abyss znanych jest 40 czarów, a w Labirynth of Worlds — 49. Każda z gier ma też swoje własne, charakterystyczne zaklęcia, np. zaklęcie szczęścia w Labyrinth of Worlds. Nawiasem mówiąc, jest to jedno z ciekawszych zaklęć spośród dostępnych w obu grach. Jego działanie może początkowo być niezbyt oczywiste... Warto pomyśleć o tym zaklęciu, gdy próbuje się przejść komnatę pułapek w północno-wschodniej części trzeciego poziomu. Można też za jego pomocą uniknąć złamania wytrycha podczas otwierania opornych zamków.

Tak wielka różnorodność zaklęć może sprawiać pewne kłopoty. Jednak niektórych czarów używa się stosunkowo często, więc łatwo je zapamiętać. Czary, których używa się tylko czasami, można przypomnieć sobie z instrukcji gry, albo z własnych notatek, sporządzanych podczas przemierzania labiryntu (do czego zachęcam, gdyż inaczej można zapomnieć jakąś istotną informację). Ostatecznie, właśnie różnorodność decyduje o atrakcyjności gry!

Mieszkańcy podziemi

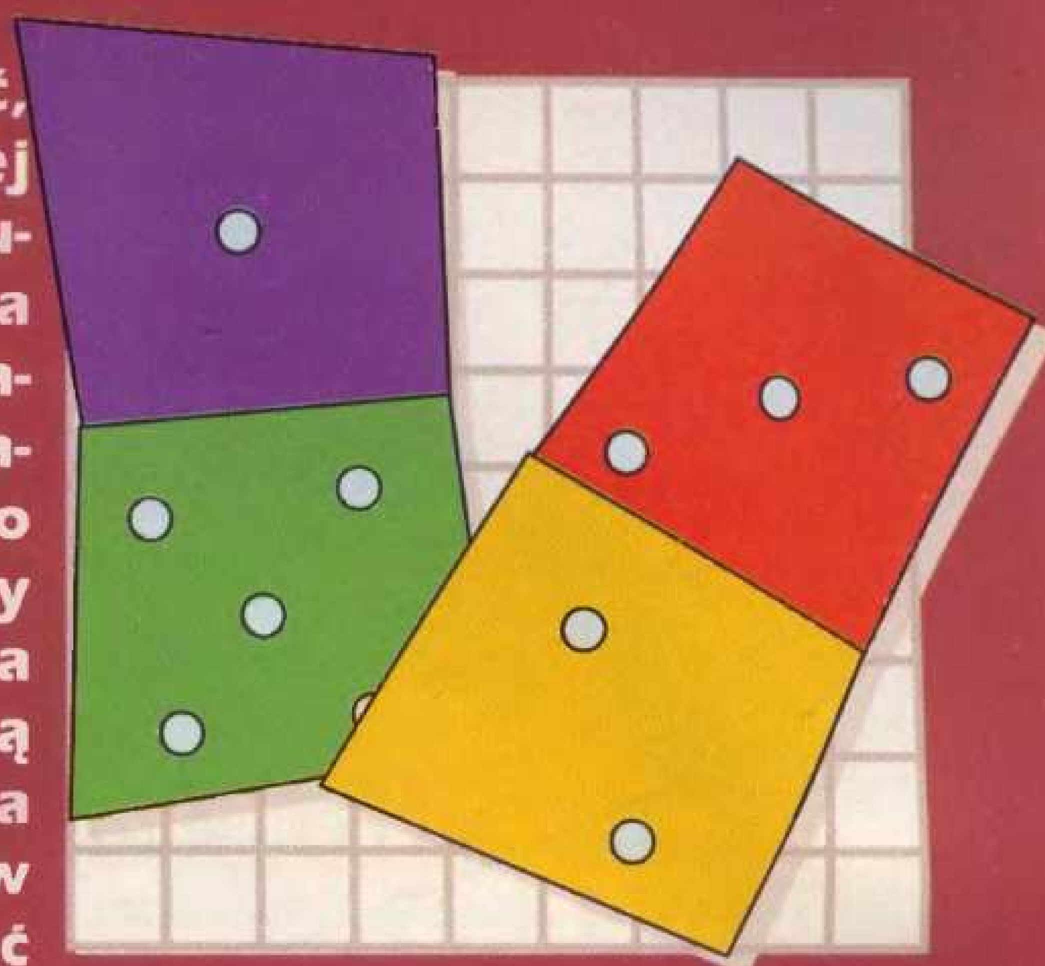
Różnorodni są także mieszkańcy podziemi: nietoperze, olbrzymie szczury, pająki, krwawe i gnilne dżdżownice, ślepia, żywiolaki, duchy, golemy, bezgłowi, demony, lurki, latające małpy, sierpowce, cieniowe bestie, szkielety, ślimaki, świetliki, borty (wszystkie te potwory występują w wielu różnych odmianach) — są one dobrze przedstawione w podręcznikach do obu gier.

Oprócz potworów można też spotkać mniej lub bardziej cywilizowanych tubylców: ludzie, krasnoludy (Ludzie Gór), ludzie—jaszczurki, gobliny, trolle, ghoule, itd. Można z nimi rozmawiać, handlować, walczyć... Tej ostatniej możliwości lepiej nie nadużywać, nie tylko można wpakować się w niezłe tarapaty, ale przy okazji zabić kogoś posiadającego istotne dla ukończenia gry informacje. Często można się spotkać z propozycją "zatrudnienia", np. zabicia potwora, który grasuje w kopalni. Warto wykonać takie zadanie, od wdzięcznego zleceniodawcy otrzymamy hojne wynagrodzenie.

Ciekawa możliwość, rzadko spotykana w tego rodzaju grach (dostępna w obu Ultimach) — nie trzeba zabijać wszystkich napotkanych potworów, niektóre z nich są bowiem nastawione pokojowo lub neutralnie. Tylko wrogie nam stwory lub szczególnie złośliwe zaatakują nas. W Labyrinth of Worlds można spokojnie wejść do legowiska pająków (z których każdy w walce byłby przyczyną poważnych problemów), czy kolonii szczurów. Potem można obejrzeć sobie "wystrój wnętrza" i nawet zabrać jakiś magiczny zwój lub inne znajdujące się tam przedmioty. Mieszkańcy tego terytorium nie przeszkadzają nam, choć podejrzliwie obserwują poczynania intruza. Wszystko jest w porządku, oczywiście, pod warunkiem, że nie ruszy się ich własności, np. sera należącego do szczurów, czy jajek złożonych przez pająki. To dodatkowa pułapka dla zbyt wojowniczych podróżników — stosowanie siły nie jest w takiej sytuacji drogą do sukcesu.



Szczęśliwa to kraina — UU-2



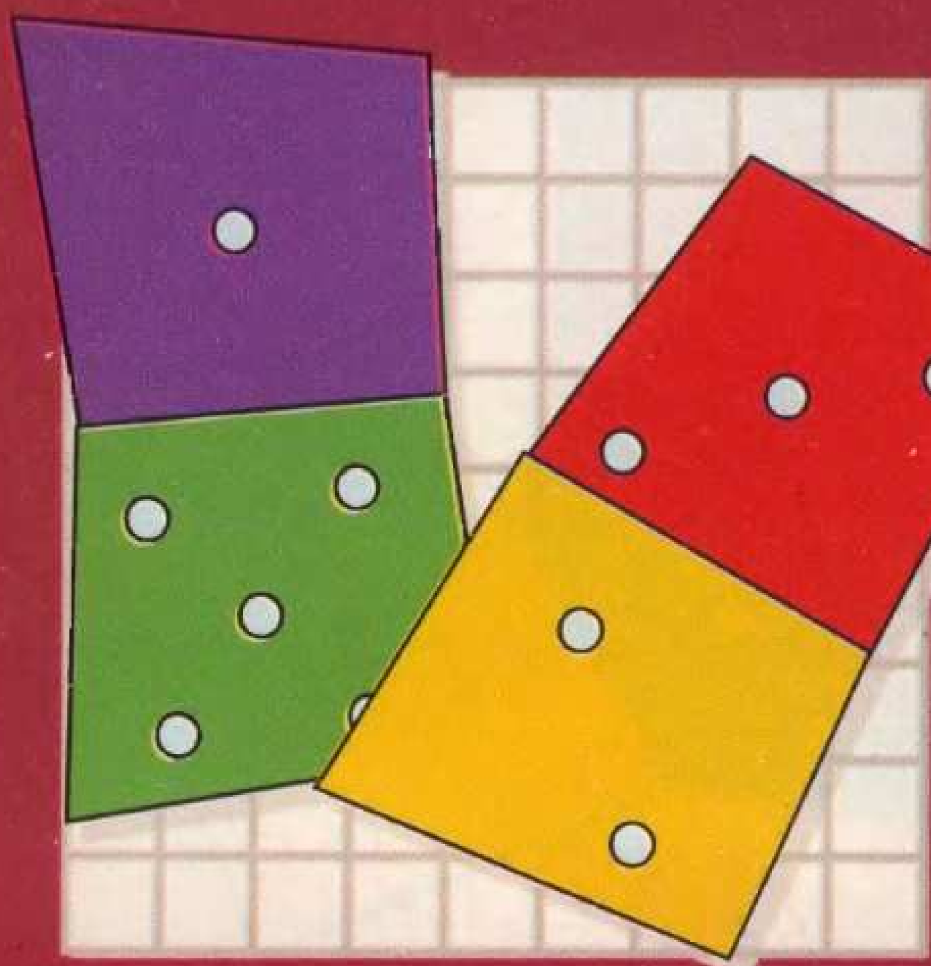
Bohaterowie gry

Podziemia mogą zamieszkiwać postacie różnego rodzaju. Także pod tym względem nie można narzekać na brak szerokiego wyboru. Dostępne są następujące klasy postaci: bard, druid, wojownik, mag, paladyn, strażnik leśny, pasterz lub majster do wszystkiego. Każda z tych postaci charakteryzuje się inną wielkością wskaźników siły, zręczności i inteligencji. W odróżnieniu od wielu innych gier, wskaźniki tu są stałe i nie zmieniają się w trakcie gry.

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

ULTIMA UNDERWORLD II
Origin/EA 1992
Przygodowa
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	90%



Natomiast zasoby wiedzy, doświadczenia i specjalnych umiejętności każdej postaci ulegają zmianie. Te cechy mają w grze duże znaczenie, dlatego należy uważnie wybierać rodzaj umiejętności, jaki chcemy doskonalić. Podobnie, jak w przypadku czarów, jest ich bardzo dużo, np.: *zręczność w ataku i obronie (w użyciu różnego* typu broni), umiejętność właściwej oceny napotkanych przedmiotów i naprawy uszkodzonych, spostrzegawczość, itd.

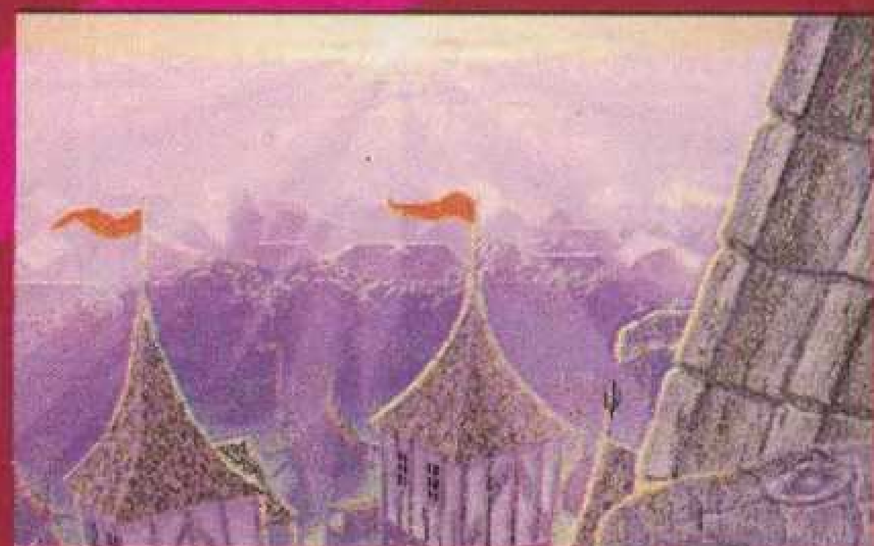
Poziom umiejętności można podwyższać w zamian za punkty doświadczenia. Jest to rozwiązane trochę lepiej w The Stygian Abyss, gdzie za pomocą wypowiedzianej w świątyni mantry (jednej z trzech głównych) można uzyskać niewielki wzrost kilku umiejętności. Można też, jeżeli zna się odpowiednią mantrę, kształtować pojedyncze umiejętności. W Labirynth of Worlds podwyższa się umiejętności poprzez pobieranie nauk od mieszkańców zamku. Ma to jednak swoje minusy, bo za każdym razem można szkolić się tylko w jednej dziedzinie. Daje to niewątpliwie większy poziom wiedzy w danej dziedzinie, jednak wiele innych umiejętności pozostanie zaniedbanych. Znacznie lepiej jest mieć wszechstronne, choć mniej szczegółowe, możliwości.



Nietoperz krwiopijca — UU-2

Podobieństwa i różnice

Ultima Underworld I — The Stygian Abyss i Ultima Underworld II — Labyrinth of Worlds, to gry będące jednymi z najlepszych w swoim gatunku. Od razu muszę jednak przestrzec wszystkich, że obie (szczególnie The Stygian Abyss) wymagają znajomości języka angielskiego, przynajmniej na średnim poziomie. Niekiedy, znalezione w podziemiach książki i zwoje stanowią jedyne rozwiązanie zagadek labiryntu, jednak często rozwiązania te są nowymi zagadkami!



Panorama z zamkowej wieży — UU-2



Mięsożerna to roślinka, niemiła — UU-2



W sali tronowej zamku — UU-2



Chodź do mnie, pajączku — UU-2

Także w rozmowach należy wykazać ostrożność, niewątpliwie grzeczne podziękowanie spotka się z inną reakcją rozmówcy niż (równie uprzejma) propozycja wyprucia flaków. Ponadto, od czasu do czasu, pojawia się w snach duch. Jego wypowiedzi są często przerywane w pół słowa. W efekcie nie jest łatwo go zrozumieć, a informacje, których udziela, odgrywają istotną rolę w rozwiązaniu zagadki Kolonii w Otchłani Stygijskiej.

Wielką zaletą obu gier jest to, że w odróżnieniu od innych, problemy postawione przez jej twórców można rozwiązywać na wiele różnych sposobów. Na przykład, jeżeli nie uda się otworzyć drzwi od strony wschodniej, to prawdopodobnie można to zrobić od zachodu. Oczywiście, wymaga to przejścia całkiem sporej drogi (możliwe, że należy wejść na ten poziom innymi schodami).

Podobnie jest w przypadku kamieni runicznych, często można napotkać takie, które się miało już wcześniej. W ten sposób, nawet jeżeli ominiemy jakieś miejsce, w którym się znajdują, to i tak jest szansa na zebranie kompletu kamieni. Czarowanie (czynność wymagająca używania kamieni runicznych) jest jednym z głównych elementów gry i podstawą sukcesu. Gdyby można było określony typ kamienia znaleźć tylko w jednym miejscu, gra stałaby się znacznie utrudniona. W takim wypadku jedyną możliwością zdobycia brakującego kamienia byłoby dojście do tego miejsca. Podobnych sytuacji autorzy gry starają się uniknąć... i chwała im za to!

Poważnym udogodnieniem dla gracza jest mapa, która "rysuje się sama" w miarę poznawania nowych rejonów labiryntu. Można umieszczać na niej komentarze dotyczące przebytej drogi, charakterystyczne cechy komnat, czy informacje o znajdujących się tam postaciach.

Wymagania sprzętowe

Dla uruchomienia obu gier potrzebna jest następująca konfiguracja sprzętu: minimum 386SX, VGA, pamięć RAM 2MB, od 8 do 13 MB wolnego miejsca na twardym dysku, opcjonalnie karta dźwiękowa i mysz. Bez myszy lepiej nie próbować grać, teoretycznie wprawdzie można to robić, jednak nie należy to do przyjemności.

Podsumowanie

Ultima Underworld I i II to gry godne polecenia zwolennikom tematyki Advanced Dungeons & Dragons. Trudno powiedzieć, która z nich jest lepsza. Osoby, które przywiązują dużą wagę do oprawy graficznej i dźwiękowej powinny wybrać Labirynth of Worlds. Jeżeli ktoś lubi bardziej skomplikowane zagadki (także językowe) powinien zdecydować się na The Stygian Abyss.

Na pewno warto zagrać, jeżeli nie w obie gry, to przynajmniej w jedną z nich.

Jacek Ilczuk

tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks gier

Cześć szperacze!

Niektórzy z Was narzekają, że ostatnio było za mało pojedynczych tipów. Okej, macie ich dzisiaj dużo więcej niż np. w majowym Gamblerze. Ciekawe, gdzie pochowali się pecetowcy — przewaga amigowych tipów w listach do "tete" jest miażdżąca — może brakuje im materiału, inicjatywy, albo za mało rasowych graczy posiada Peceta? Tak przy okazji, wskazany w nawiasie typ komputera oznacza, że na tym właśnie modelu tip był testowany, ale można go wypróbować także na innym sprzęcie.

Nie zapominamy o innych miłośnikach wkładki "tete". Jest dla nich kolejne spotkanie Klubu Maniaków Frontiera, dokończenie opisu przejścia gry Lands of Lore i pierwsza część przewodnika po zakamarkach gry Black Crypt.

Nie będę przynudzał, ale jednak przypomnę — w "tete" nie dublujemy tipów i nie zamierzamy tego robić (przynajmniej w tym roku). Prosimy więc, zanim pracowicie wypiszecie swoje sztuczki, sprawdźcie, czy nie publikowaliśmy już ich we wcześniejszych numerach. Jeśli ktoś z Was znajdzie w "tete" jakiegoś tipa—bliźniaka, to niech nas o tym powiadomi.

Komu Główna Nagroda "tete"? — 3 mln zł, komu? — wołam pełnym głosem, ale znowu nie widać zwycięzcy konkursu na najlepszy, najciekawszy tip miesiąca. Rozdzieramy więc nagrodę na kawałki i przydzielamy czterem autorom. Oto oni: **Krzysztof Badura** z Zielonek k.Krakowa, **Dariusz Berdysz** z Wrocławia, **Szymon Grabowski** z Gdyni, **Czesław Maroń** z Lublińca.

W tym numerze stały konkurs wkładki "tete". Wśród pojedynczych sztuczek jest ukryty tip do nie istniejącej gry, kto go wskaże, nadsyłając nazwę tej gry pod adresem redakcji, weźmie udział w losowaniu ciekawych nagród. Macie na to czas do ostatniego dnia miesiąca, w którym ukazał się zawierający fałszywkę numer Gamblera. Decyduje data stempla pocztowego!

Kierowaną do Gamblera korespondencję zaopatrujcie w dopisek "tete", jeśli zawiera materiał do tej wkładki.

Imć Mutator

KMF FRONTIER CLUB

Witajcie leszcze! To już trzecie wydanie Klubu Maniaków Frontiera! Zapraszam!

PYTANIA DO TRAKTORA

"1. Na początku (gdziekolwiek bym nie startował) mam tylko c100 i lepszy lub gorszy statek, a ceny w poszczególnych portach niewiele się różnią. Na zarobienie przysłowiowego c1000 trzeba by latać chyba przez sto lat! Czy to jest konieczne?
2. Jak ustawić przelot z jednego układu gwiezdnego do drugiego? Umiem latać tylko w jednym systemie...
3. Gdzie i jak można kupić narkotyki, niewolników i inne nielegalne towary?"

Commander WG, Warszawa, Saturn.

Ad. 1. i 2. Kolego WG, najwyraźniej nie czytałeś pierwszej części opisu Frontiera (Gambler 2/94), gdzie dokładnie opisałem, jak przemieszczać się między systemami gwiezdnymi i jak "na dzień dobry" zarobić trochę grosza. (Tak nota bene, w poprzednim wydaniu KMF produkował się Commander TJ, który podał interesujący sposób na znaczne zwiększenie "powitalnego" zarobku). Wspominasz o małych różnicach cen w poszczególnych stacjach. Zgadza się! W jednym systemie gwiezdnym praktycznie nie da się zarobić! Gdy posiądziesz wiedzę, jak przemieszczać się w nadprzestrzeni, na pewno znajdziesz lukratywne trasy handlowe.
Ad. 3. Oj, nieładnie, nieładnie handlować TAKIMI rzeczami... 8^) Ale jak już musisz to robić, szukaj tych towarów w systemach odległych od [0,0] i/lub systemach, w których panuje anarchia. Podpowiem Ci jeszcze, że w systemach spełniających oba te warunki możesz znaleźć Nerve Gas, niedostępny praktycznie nigdzie indziej w galaktyce.

"Jak pozbyć się członka załogi?"

Commander SCh, Gdańsk, Venus.

Robi się to na ekranie informacyjnym, wywoływanym w panelu statku. Klikaj na jego ikonę (lub wciskaj odpowiedni klawisz funkcyjny) tyle razy, aż pokaże Ci się lista pracowników. Teraz możesz ich spokojnie wyrzucić i nie przejmuj się groźbami rzucanymi na do widzenia...

PORADY SPOD LADY

"Udało mi się odkryć, że blokowanie się statku przy opuszczaniu stacji orbitalnej, a nawet portu na planecie, nie jest błędem w programie! Jest to spowodowane uszkodzeniem statku. Wystarczy przed opuszczeniem stacji zajrzeć do reperacji i naprawić "thrustery". Nie było łatwo to odkryć. Miałem na przykład wielkie problemy z opuszczeniem stacji po zmianie napędu statku na większy lub militarny. Tymczasem należy właśnie, po zakupie każdego urządzenia, a zwłaszcza napędu, zajrzeć do reperacji i sprawdzić czy nie nawaliło. Po zamianie, czy raczej zakupie napędu, naprawia się "thrustery" ok. 5 minut! To jest ponad 100 kliknięć myszą!"
Ze swojej strony mogę dodać, że nie trzeba klikać myszą tyle razy — wystarczy włączyć autofire w joysticku (przynajmniej w wersji amigowskiej).
"Inny trick, o którym mało kto z początkujących graczy wie, to ten, który pozwala na zapoznanie się z nazwą baz oraz stacji w danym układzie gwiezdnym. Wystarczy kliknąć na planety pokazane na ekranie informacyjnym układu. Pojawia się wtedy wyczerpująca informacja o danej planecie, a bazy do lądowania są wymienione w linijce Starports."

Commander SCh, Gdańsk, Venus.

"Mam Amigę 1200. W waszym bliźniaczym piśmie Magazyn AMIGA widziałem recenzję Frontiera oraz wspaniałe ekrany, na których widniały obiekty z gustownymi wzorkami na nich. Niestety, w wersji, którą posiadam, nie jestem w stanie uzyskać takich "bajerów", nawet gdy włączę wysoki stopień detali graficznych. Podejrzewam, że istnieje jakaś specjalna wersja, może tylko na AGĘ. Jednak nikt ze znajomych, ani żaden pirat na giełdzie jej nie ma. Czy możecie mi poradzić?"

Commander AD, Warszawa, Saturn.

Mamy pewne wtyczki w LAMIDZE, toteż w drugiej godzinie przesłuchania autor puścił farbę i po wytarciu się z krwi, wyjąkał nam szokującą prawdę. Wpierw jednak usiądź wygodnie, zrelaksuj się, pomyśl o czymś przyjemnym...
Otóż okazało się, że reprodukowane tam ekrany pochodzą z... peceta! Stało się to z powodu pewnych trudności ze zdjęciem szotów z wersji amigowskiej oraz braku czasu (jak to zresztą bywa we wszystkich redakcjach) na zgłębienie programu gry w celu wyciągnięcia obrazków. Koledzy amigowcy musieli oddać numer i nie mogli puścić go bez "skrinów". Tak więc wzięli naszego DX66 i używając Screen Thiefa ściągnęli parę.
Niestety, nie ma dedykowanej kościom AGA wersji gry Frontier. Ostatnio pojawił się wprawdzie tzw. Frontier AGA, ale jest to wersja z płytki CD przeznaczonej dla CD32 i praktycznie poza tym, że program został skompilowany na procesor 68020 i nowsze, nie wyróżnia się on niczym szczególnym.
Tak na marginesie mogę Ci powiedzieć, że w pliku gry są dziwne napisy, sugerujące możliwość zmiany liczby kolorów na ekranie (jest nawet napis "512 colors" (!?!)), ale niestety — nigdzie się tego nie da zmienić.

"Widziałem ogłoszenie firmy... która sprzedaje oryginalne wersje programu Frontier. Czy opłaca się go kupić?"

Commander MN, Warszawa, Saturn.

Tak! W wersji oryginalnej dostajesz trzy podręczniki. Pierwszy (MANUAL), zawierający instrukcję obsługi (nie mylić z opisami w naszym piśmie, które

były tylko wierzchołkiem góry lodowej w porównaniu z wiadomościami z tej książeczki), drugi — zawierający opowiadania S-F (STORIES OF LIFE ON THE FRONTIER) oraz ostatni — z rysem historycznym ważniejszych planet Galaktyki (GAZETTER). Ponadto otrzymujesz jej mapę formatu A2 (circa about), która bardzo pomaga w podróżach międzygwiezdnych.

UPRASZA SIĘ O PRZYSYŁANIE LISTÓW

do Klubu Maniaków Frontiera pod adresem redakcji, z dopiskiem "FRONTIER".

Znikając w nadprzestrzeni

Imć Traktor II Jr.

Lands of Lore — cz. 2 (IBM PC)

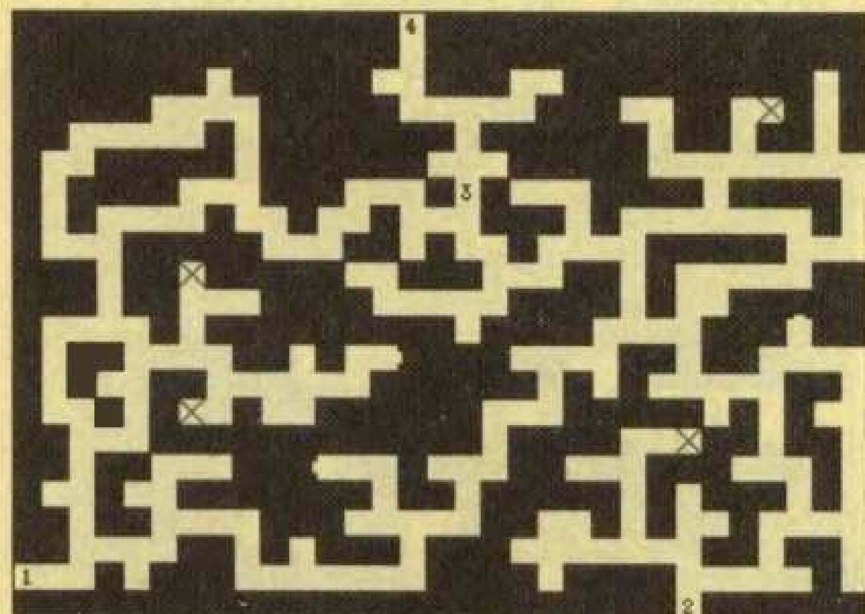
W poprzednim wydaniu wkładki "tete" (Gambler 6/94) ukazała się pierwsza część opisu przejścia Lands of Lore — fascynującej gry z gatunku Role—Playing. Tym razem dojdziemy już do końca gry. Naszą wędrówkę przerwaliśmy tuż po zwiedzeniu wszystkich poziomów kopalni (Urbish Minning Co.). Udajemy się więc w stronę lasu (Upper Opinwood).

- × SKRZYNIA
- ■ ŚCIANA
- ‖ DRZWI
- ● DZIURA W PODŁODZE
- F KRYSZTAŁOWE FIGURKI
- (NISZA W ŚCIANIE
- ⊢ DŹWIGNIA, PRZYCISK LUB DZIURKA OD KLUCZA
- ○ RUCHOMA PŁYTA-PRZYCISK W PODŁODZE
- ■ ŚCIANA KTÓRĄ MOŻNA USUNĄĆ
- S ILUZORYCZNA ŚCIANA (MOŻNA PRZEZ NIĄ PRZEJŚĆ)
- T TELEPORT
- ↓ SCHODY W DÓŁ
- ↑ SCHODY W GÓRĘ

UPPER OPINWOOD

Z gniazda os nabierz w buteleczkę trochę miodu, a z bulgoczących bajorek na bagnach — wody. Idź do bariery Scotii (Scotia's Barrier) i dwa razy użyj Valean's Cube. Następnie udaj się do jaskini (Yvel Cave), dzięki czemu dostaniesz się do lasu (Yvel Woods).

UPPER OPINWOOD

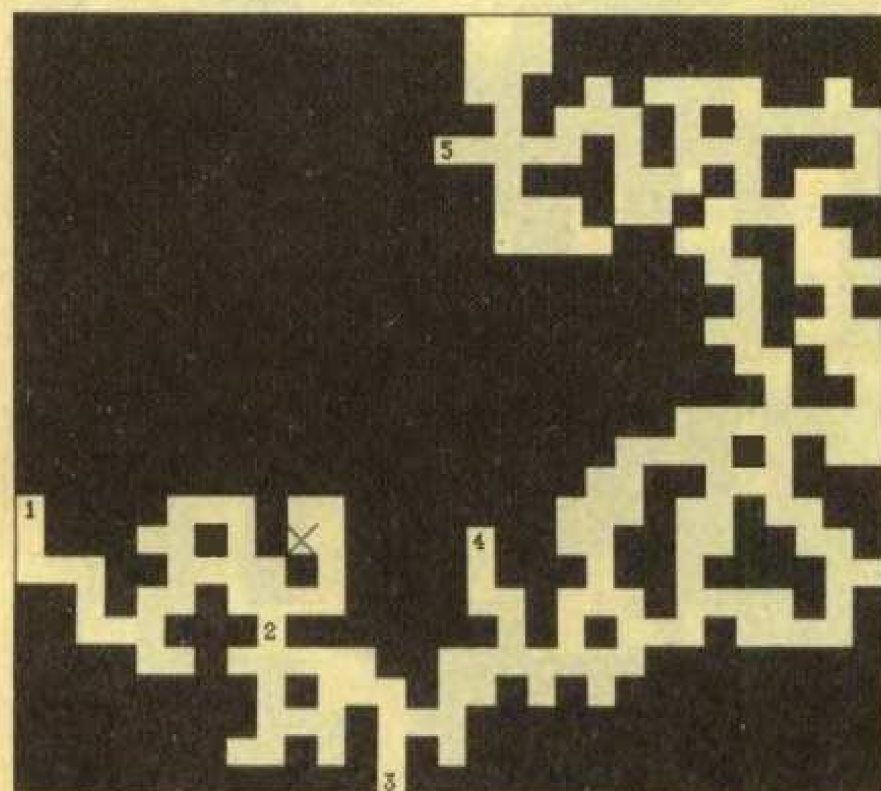


1. SWAMP
2. URBISH MINES
3. SCOTIA'S BARRIER
4. YVEL CAVE

YVEL WOODS

Najpierw skieruj swoje kroki w stronę okolic Vulture's Chasm. Możesz tam znaleźć potwora, który ma kolejne Valean's Cube. Następnie podejdź do bariery, rozwal ją i idź prosto do miasta Yvel.

YVEL WOODS

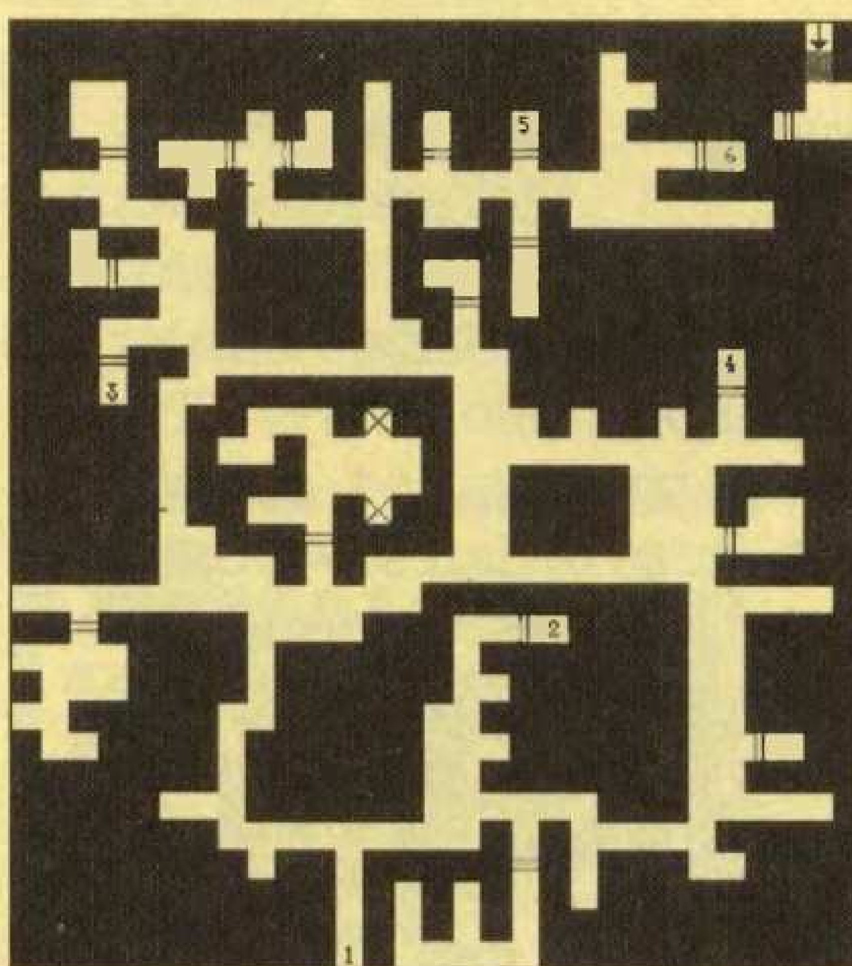


1. CITY OF YVEL
2. SCOTIA'S BARRIER
3. YVEL CAVE
4. WHITE TOWER
5. VULTURE'S CHASM

CITY OF YVEL

Przeszukaj miasto. Można znaleźć wiele przydatnych rzeczy, np. zbroje, hełmy, broń, także służące do rzucania czarów "asy". U Victora możesz kupić broń (polecam miecz Justice). W aptece (Sadie's Shop), po okazaniu recepty dostaniesz ostatni składnik potrzebny to uzyskania eliksiru. W Yvel's Council spotkasz Gerona, ale nie zechce on z Tobą rozmawiać, dopóki nie przyniesiesz odtrutki. Wyjdź z miasta i udaj się do Białej Wieży (White Tower).

CITY OF YVEL



1. YVEL WOODS
2. VICTOR ARMS
3. FLETCHER
4. SADIE'S SHOP
5. YVEL'S COUNCIL
6. BRUNO'S LODGE

WHITE TOWER

Tower Level 1

Na tym poziomie zbierz wszystkie klucze. Jeden znajduje się w pomieszczeniu, w którym jest również Jana (Queen Jana), królowa Amazonek zamieszkujących pierwszy poziom wieży. Aby dostać się do tej komnaty, musisz w niszy w głównym korytarzu położyć bursztynowy pierścień (znajdziesz go w celi Lyle'a). Mieszkańca celi można uwolnić lub zabić (nie ma to żadnego wpływu na przebieg gry!). Aby pozbyć się pełzających zielonych stworków, należy zamknąć dwie małe kraty.

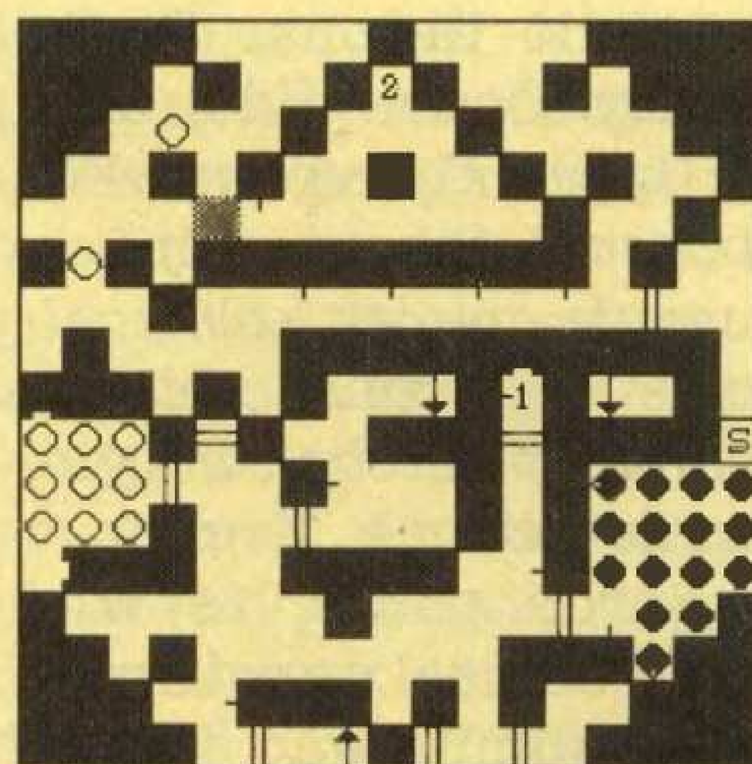
TOWER LEVEL 1

1. QUEEN JANA
2. ALTAR DE BLANCA
3. LYLE'S CELL
4. YVEL WOODS

Tower Level 2

W Ciemnym Pokoju (Dark Room), aby otworzyć nisze, musisz najpierw zamknąć drzwi. W niszy jest klucz, który umożliwia dostanie się do ołtarza (Altar De Blanca) na pierwszym poziomie. Dalej, pokój z otworami w podłodze — część z nich jest iluzją, a inne zamykają się po naciśnięciu odpowiedniego przycisku. W pokoju z przyciskami znajdują się: klucz (bez niego nie dostaniesz się na następny poziom) oraz czar Fireball.

TOWER LEVEL 2

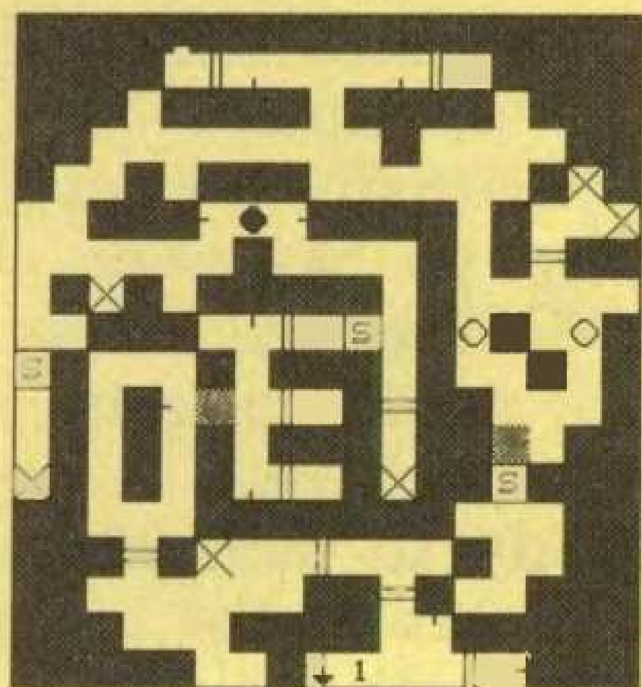


1. DARK ROOM
2. MINOTAUR

Tower Level 3

Gdy wejdziesz na ten poziom, zobaczysz ducha (Warning Spirit), który będzie Cię ostrzegał przed niebezpieczeństwami dalszej drogi. Tego poziomu

TOWER LEVEL 3

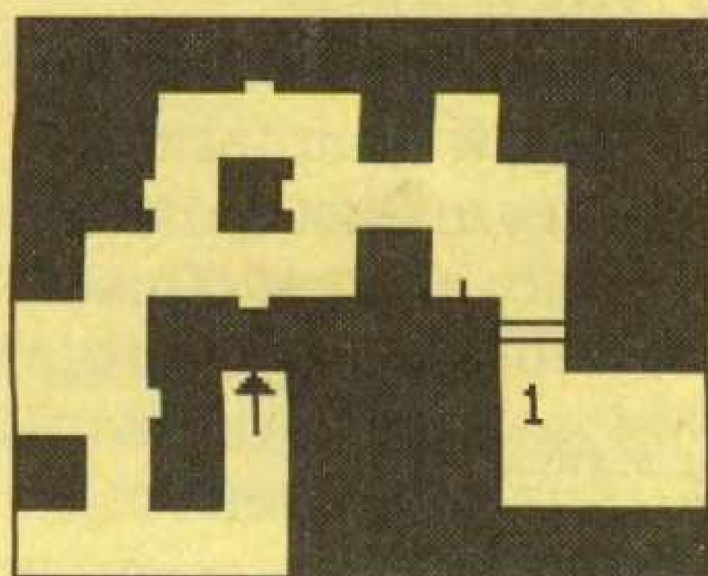


1. WARNING SPIRIT

bronią duchy, na które najskuteczniejszą bronią jest szmaragdowy miecz (Emerald Sword). Musisz tutaj znaleźć klucz z kości słoniowej (Ivory Key). Są tu również drzwi, których nie będziesz mógł otworzyć, dopóki nie użyjesz symbolu wiary. Wracaj więc na pierwszy poziom i otwórz drzwi zagradzające drogę do schodów.

Tower Sublevel

TOWER SUBLEVEL



1. OLD WOMAN

Aby przejść dalej, musisz położyć w niszach dookoła słupa przedmioty, które poruszają się po podłodze. Nisze znikną i będziesz mógł przejść dalej. Napotkana Staruszka (Old Woman) da Ci wydrążoną główkę posążka z ołtarza. Zabierz przedmioty z niszy (szczególnie przydatna jest różdżka z silnym czarem Mist of Doom) i wróć na poziom pierwszy.

Tower Level 1

Idź do ołtarza i uzupełnij świętą figurkę otrzymaną od Staruszki główką. Następnie połóż na ołtarzu wszystkie składniki eliksiru. Teraz zabierz główkę. Jeżeli chcesz, możesz wrócić na poziom trzeci, do tamtych zablokowanych drzwi. Teraz będziesz mógł przez nie przejść. W pomieszczeniu za nimi są dwie skrzynie, ale gdy otworzysz jedną z nich — druga zniknie. Następnie wyjdź z wieży i udaj się do miasta.

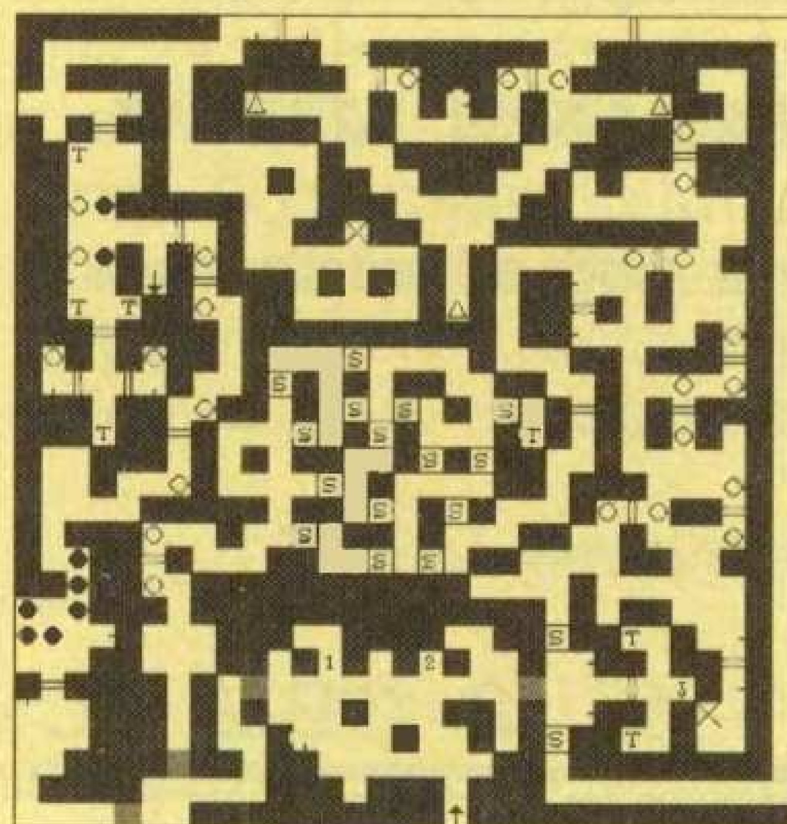
CITY OF YVEL

Gdy będziesz już w mieście, idź do Gerona. Powie on, że swój klucz oddał czarownicy Dawn. Udaj się więc do jaskini prowadzącej do Upper Opinwood. Po drodze spotkasz Dawn, która poprosi Cię o swój klucz. Nie zgadzaj się! Zwróć uwagę na jej kolor oczu (dawna Dawn miała błękitne!). Pokonaj potwora i wracaj do miasta. Idź do Gerona. Niestety, w tym momencie Czarna Armia przełamie obronę Yvel i dostanie się do środka miasta. Geron powie, że w Tobie jedyna nadzieja i... wyrzuci Cię za drzwi. Musisz teraz chodzić po mieście i eliminować wszystkie napotkane potwory, dopóki nie usłyszysz sygnału do odwrotu. Udaj się ponownie do Gerona. Nie zastaniesz go jednak, ale na drzwiach znajdziesz kartkę z wiadomością. Wynika z niej, że ktoś ukradł Geronowi klucz, zaś on sam ucieka do jaskiń Catwalk. Wejście do jaskiń znajduje się w tawernie (uchylone drzwi w głębi).

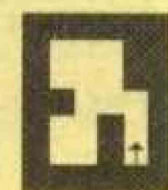
CATWALK CAVES

Tutaj udaj się najpierw do pokoju dowodzenia (Commander Area). Na miejscu okaże się, że Victor zdradził i przyłączył się do Czarnej Armii, również Tobie proponuje przyłączenie się do nich, ale Ty oczywiście odmawiasz, musisz więc z nim walczyć. Po wygranej walce zabierz klucz, rękawicę i statuetkę. Statuetkę postaw na postumencie w punkcie 2, a otworzy się przejście na wschód. Idź teraz na zachód. W miejscu, w którym na ścianie wyrzeźbiona jest ręka, przyłóż rękawicę, a otworzy się przejście na zachód. Dalej masz dwie drogi: na zachód i na północ. Musisz przejść obie, ponieważ potrzebujesz dwóch kluczy, aby dostać się do Conquest Area. Przeciwko błyskającym punktom najskuteczniejszą bronią jest czar Lighting. W miejsca oznaczone trójkątem należy zagonić błyskające punkty (za pomocą rękawicy, używając jej jako broni, powoduje to rzucenie czaru Hand of Fate pierwszego stopnia, który odpycha przeciwnika). Teraz można w niszy pośrodku jaskini zdublować dowolny przedmiot, ale tylko jeden raz. Jeżeli zdobędziesz dwa klucze (są w skrzyniach), to udaj się do Conquest Area. Tutaj, po wysłuchaniu krótkiego dialogu i dwóch propozycji, możesz wybrać jeden z teleportów. Którykolwiek wybierzesz, trafisz do Lochów (Dungeons) — jedyną różnicą będzie rodzaj spotykanych "mieszkańców".

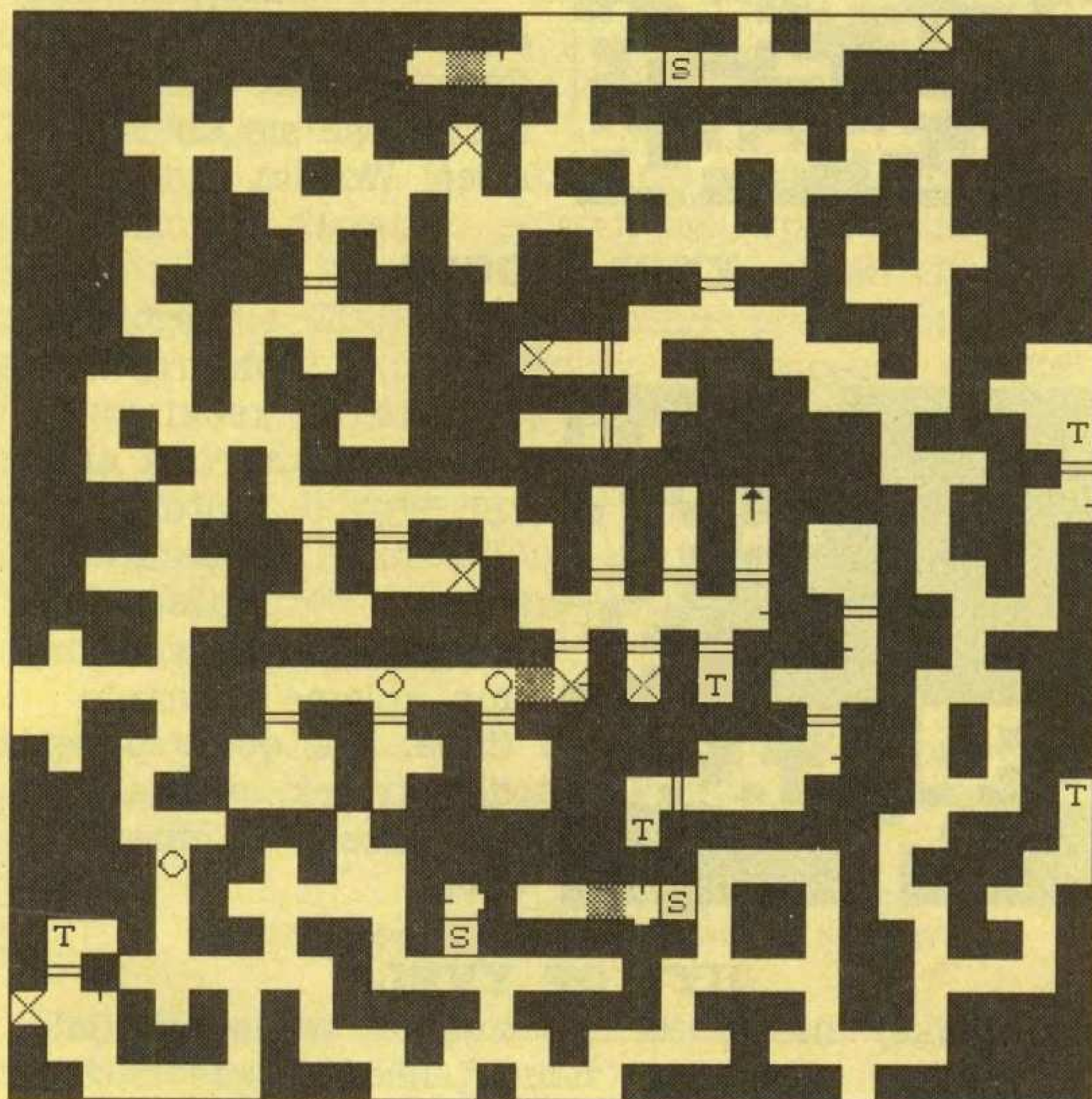
CATWALK CAVES 1 & 2



1 COMMANDER AREA
2 PODSTUMENT
3 THE SUMMONING
4 DUBLOWANIE



DUNGEONS



DUNGEONS

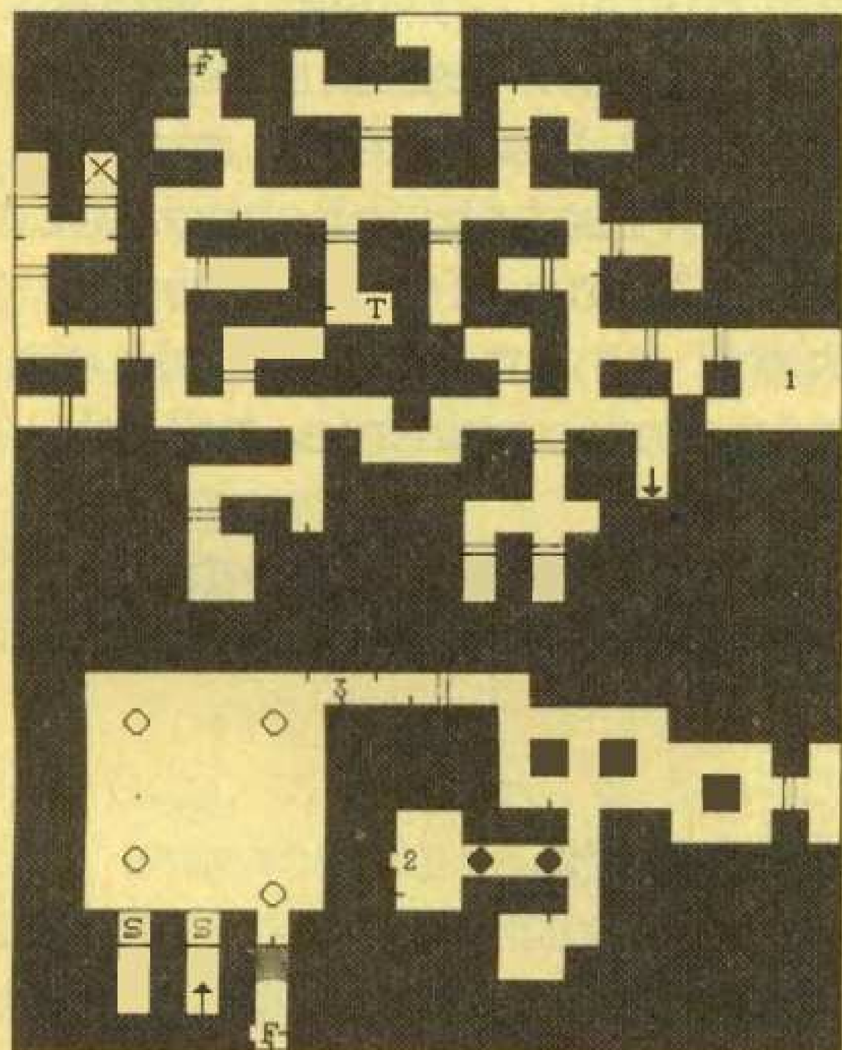
Powinieneś tu znaleźć czwarty klucz do królewskiej puszki oraz diament, który najlepiej zabrać ze sobą. Możesz również znaleźć wiele pożytecznych przedmiotów, ale głównym Twoim zadaniem jest dotarcie do schodów. Są dwa sposoby, aby tego dokonać. Pierwszy z nich, to wybić wszystkie potwory i zgłosić się po nagrodę do jednego z teleportów za drzwiami. W zależności od tego, jaką rasę stworów wybierzesz, ten teleport będzie istniał, albo dla Mózgowców (wschodni), albo dla tych plaskatych paskudztw (zachodni). Drugim sposobem jest udanie się wprost do odpowiedniego teleportu i zaatakowanie właściciela. W efekcie staniesz się posiadaczem klucza, który umożliwi dotarcie do schodów prowadzących do zamku.

SCOTI'S CASTLE

W zamku jest uwięziony chory król. Aby go uwolnić i uleczyć, musisz stawić czoła czarownicy Scotii. Jeśli chcesz wygrać ten pojedynek, powinieneś mieć ze sobą cztery szklane magiczne figurki.

Castle Level 1
W punkcie 1 mapki znajduje się uwięziona w kryształowej kuli dobra czarownica Dawn. Skorzystaj z diamentu, aby ją uwolnić. Zabierz figurkę kobry, wskocz przez otwór w podłodze do podziemi, a następnie wróć do zamku. Teraz wejdź do teleportu. Nadal znajdujesz się na tym samym poziomie, ale w innej jego części. Jest tutaj nisza, w której można wymienić niesione przedmioty na pieniądze. Od punktu 3. mapki będziesz chodził na wyczucie, opierając się jedynie na wskazaniach busoli. Musisz obciążyć wszystkie ruchome płyty, aby dostać się do szklanej figurki smoka. Teraz idź do schodów prowadzących na następny poziom.

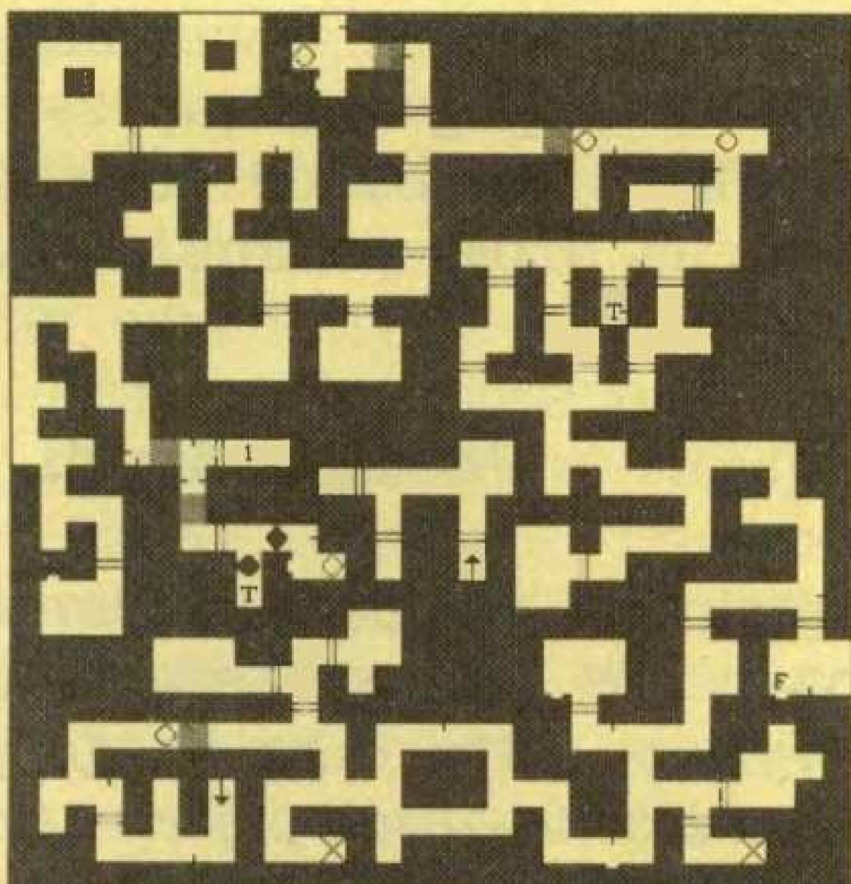
CASTLE LEVEL 1



1 CRYSTAL BALL
2 NISZA WYMIANY
3 ZNIKA MAPA

Castle Level 2
Tutaj zabierz szklaną figurkę jednorożca, następnie — korzystając z teleportu i ze schodów — udaj się na następny poziom.

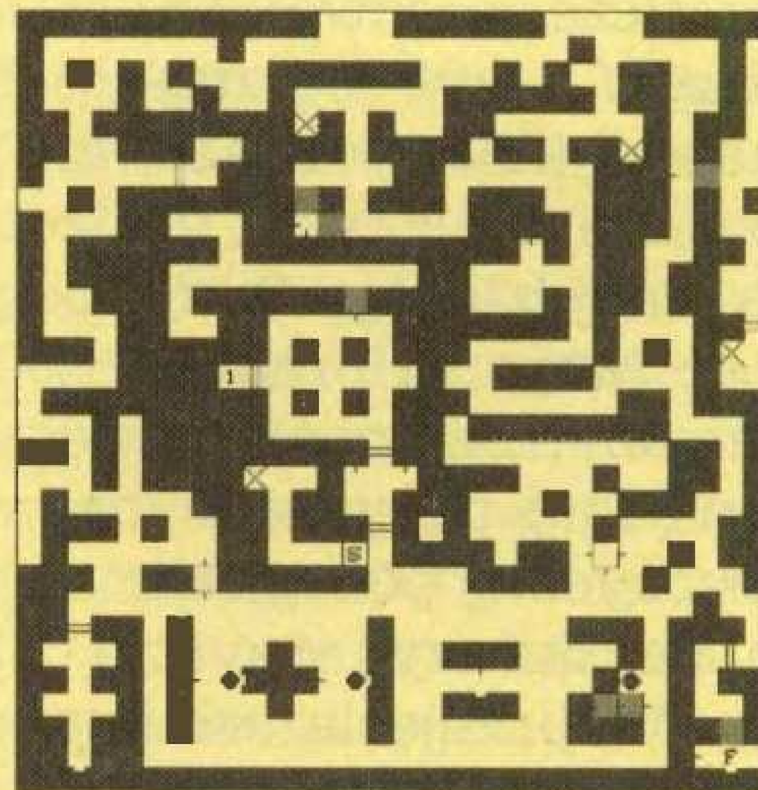
CASTLE LEVEL 2



1. KING RICHARD

Castle Level 3
Jeśli dobrze się przyjrzysz zobaczysz, że południowa część tego poziomu przypomina równanie: 1+1=2. Aby dostać się do kolejnej figurki, musisz usunąć ściany z dwójki i strzelić w przycisk za otworem w podłodze. Następnie udaj się po szklaną figurkę humanoida (naciśnij znajdujący się od strony zachodniej przycisk, weź figurkę, połóż coś w niszy i teraz naciśnij przycisk od wschodniej strony). Wróć na drugi poziom, skacząc przez otwór w podłodze.

CASTLE LEVEL 3



POTWORY
1. SCOTIA

Castle Level 2
Aby dostać się do króla, naciśnij zachodni przycisk. Następnie usuń kolejną ścianę, strzel we wschodni przycisk i wejdź do teleportu (otwór w podłodze stanie się iluzją). Weź klucz, połóż coś w niszy, obciąż płytę i naciśnij przycisk. Korzystając z klucza mógłbyś otworzyć drzwi królewskiego więzienia, ale czarownica Scotia rzuciła swoje zaklęcie, które uniemożliwia użycie kluczy. Postaw szklane figurki na postumentach w następującym porządku: kobra — lewy dolny, humanoid — prawy dolny, smok — prawy górny, a jednorożec — lewy górny. Promień światła spowoduje zniszczenie czarnej zasłony. Teraz ułóż po rogach zamknięcia klucze (każdy klucz pasuje tylko w jedno miejsce), następnie podaj królowi lekarstwo. Król wróci do świata żywych, ale będzie zbyt słaby, aby pójść z wami, więc przekaże wam "Pierścień Prawdy" oraz poprosi o miecz do obrony. Daj mu miecz i wracaj na trzeci poziom.

Castle Level 3
Musisz znaleźć dwa klucze, aby dostać się do komnaty Scotii. Klucz, który znajduje się w niszy w południowo—zachodniej części tego poziomu, zdobędziesz w następujący sposób. Najpierw połóż odpowiednie przedmioty w bocznych wnękach: w prawej górnej — zbroję, w prawej dolnej — lekarstwo (ziele lub napój), w lewej górnej — broń, a w lewej dolnej — pierścień. Drugi klucz możesz znaleźć w którejś ze skrzyń. Przed samym wejściem do komnaty czarownicy Scotii, użyj "Pierścienia Prawdy", a otrzymasz klejnot "Whole of Truth". Teraz otwórz drzwi i użyj go od razu, gdy tylko Scotia zacznie się przemieniać (otoczy ją niebieska poświata). Masz tylko dwie szanse — trzecia postać, jaką przybierze czarownica, jest nie do zabicia.

Zabicie Scotii to właściwie wykonanie wyroku, trzech dobrze uzbrojonych mężczyzn przeciwko jednej prawie "bezbronnej" czarownicy. Ale takie właśnie jest zakończenie gry Lands of Lore.

Dariusz Berdysz (Wrocław)

Black Crypt — cz. 1 (Amiga)

Wiele lat temu w krainie Astera, leżącej w malowniczej dolinie Gohls, bractwo miłośników wiedzy tajemnej miało ucznia o wdzięcznym imieniu Estoroth. Jego zapał do nauki budził zdumienie nawet najstarszych nauczycieli, w całej historii bractwa nie odnotowano tak pilnego ucznia. Przewertował on wszystkie księgi poświęcone magii, uczył się najskrytszych zaklęć, poznał straszne klątwy bractwa. Zdawano sobie sprawę, co może się stać, gdy tak ogromna i przerażająca wiedza znajdzie się w rękach jednego człowieka, toteż starszyzna bractwa czarowników postanowiła jak najszybciej pozbyć się go ze swych szeregów. Czym prędzej przyznali mu dyplom ukończenia szkoły i uroczyście pożegnali.

Niestety, niebawem Estoroth zaczął wykorzystywać swoją, niemałą już, wiedzę do przejęcia władzy w całej krainie Astera, został więc skazany na banicję. Po pewnym czasie wystosował pogardliwy list do bractwa i zapowiedział swoje przyjście wraz z Armią Ciemności. Tak też się stało — ogromna i przerażająca armia Estorotha pokonała wojska Astery w tzw. Białej Wojnie.

Po klęsce, bractwa wojowników, duchownych, czarowników oraz druidów połączyły swoje siły, aby wspólnie stawić czoło Estorothowi i odzyskać rodzinne ziemie.

Wybrano mistrza z każdego bractwa, obdarowano go świętym artefaktem i wysłano w bój. Bohaterowie, a byli to Runetek, Dvergar, Oak Raven i Kaolic, pokonali Armię Ciemności i wysłali Estorotha tam, skąd nie powinien już wrócić. Czasami jednak wysłanie do innego świata nie wystarcza. Jak się okazało po czterdziestu latach, odległość dzieląca świat Estorotha od krainy Astery zaczęła się zmniejszać, aż doszło do momentu, w którym znowu trzeba było wysłać czterech mistrzów, aby rozprawili się z Estorothem, tym razem już na zawsze. Właśnie teraz, Wielmożny Graczu, wkraczasz do akcji.

Rozpoczynasz grę na najwyższym poziomie ruin starego klasztoru, znajdujących się na południu doliny Gohls. Twoim zadaniem jest przedostanie się do najniższego — dwudziestego ósmego — poziomu (zwanego Czarną Kryptą) oraz stoczenie walki na śmierć i życie z samym Estorothem. Niestety, jego potęga urosła do tego stopnia, że nikt nie jest w stanie pokonać go w normalny sposób (tj. magią i mieczem). Musisz więc odnaleźć święte artefakty Runeteka, Kaolica, Dvergara i Oak Ravena, osłabić nimi Estorotha i dobić go. Przypomnę więc owe artefakty i ich magiczne zdolności:

VORTEX — święty miecz, wykonany ze srebra (tylko przy użyciu Vortexu i Forcehammera możesz osłabić Estorotha). Magia w nim zawarta pozwala na przecięcie czasu.

FORCEHAMMER — złoty młot o telekinetycznych zdolnościach, do osłabienia i zepchnięcia Estorotha w dziurę czasową.

PROTECTOR — magiczna tarcza, chroni członków drużyny przed działaniem pozostałych artefaktów.

SOULFREEZER — wykorzystaj go do zamrożenia na moment duszy Estorotha, aby można było otworzyć dziurę czasową.

Dopiero wówczas, gdy zdobędziemy wszystkie cztery artefakty, możemy skierować swoje kroki do Czarnej Krypty.

Estoroth wiedział jednak, że do pokonania go niezbędne są owe cztery typy magicznej broni, toteż wykradł je z grobowców Czterech Mistrzów i rozdał najważniejszym dowódcom swoich wojsk. A oto aktualni posiadacze artefaktów:

WATERLORD — jest władcą wód, najbardziej niepozornym dowódcą spośród wszystkich czterech. Ma klucz do izby, w której zamknięty jest Protector.

MEDUSA — to nie przelewki, ta ogromniasta czacha ma zdolności zamieniania w kamień wszystkiego, co żywe. Jak zapewne wiecie, żadna broń jej nie zaszkodzi, do jej zabicia niezbędna jest lustrzana tarcza. Medusa pilnuje młota Forcehammer.

POSSESSOR — wstrętny wysysacz dusz, przetrzymuje Soulfreezer. Bardzo niebezpieczny typ. Gdy członek naszej drużyny zostanie przez Prossessora zabity, nie można zabrać jego klejnotu śmierci, dopóki Possessor żyje.

LORD RAM — ma za zadanie chronić miecz Vortex przed dostaniem się w... powołane ręce. Walka z nim nie należy do przyjemności. Jest najgroźniejszy z całej czwórki.

Wyjaśnię jeszcze, dlaczego opis wyprawy NIE będzie ilustrowany — nie będzie, ponieważ w polskiej instrukcji do gry (wydanej przez IPS Computer Group) są zamieszczone całkiem dobre mapki, z opisem najważniejszych elementów. Owszem, występują błędy w tłumaczeniu instrukcji, np. jest "Zwój kamienia do zabłyśnięcia" ("Stone to flesh scroll"), a powinno być "Zwój zamieniający kamień w ciało"), ale nie wpływa to na czytelność mapek, chociaż na pewno wprowadza sporo zamieszania. Prawdopodobnie, nie konsultowano instrukcji ze znającymi się na tego typu grach w trakcie przygotowywania polskiego wydania gry Black Crypt.

Uwaga! Przed rozpoczęciem gry należy przygotować dodatkową dyskietkę: sformatować i nazwać GAMESAVE.

Poziom pierwszy

Ruszamy więc na podbój Czarnej Krypty. Na początek zbierz cały oręż, który znajduje się w pobliżu i odszukaj klucz — numer [13] na mapce. Otwórz nim drzwi [14,19] i rozpraw się z potworem, który na Ciebie wyskoczy. Zabierz ze sobą łuk i strzały oraz bukłak. Następnie usuń magiczne pola, używając czarów (Dispel Magic), weź magiczny zwój oraz młot wojenny. Uruchom przełącznik [1]. Teraz spenetruj cały poziom, przy okazji pozabijaj potwory (zyskasz niezbędne doświadczenie) i udaj się schodami na drugi poziom. Koniecznie zapisz stan gry.

Poziom drugi

Przy wejściu do drugiego poziomu grasuje ogromny dwugłowy ogr, którego teraz nie jesteś w stanie pokonać. Wytycz sobie taką drogę poruszania się, aby unikając złowieszczej pięści ogra dotrzeć do przycisku [2] i uruchomić go. Zostaniesz teleporto-

wany do "wnętrza" tego poziomu. Uważaj na ryt (magiczna przesłona), możesz go zdjąć korzystając z przyniesionego z poziomu pierwszego zwoju. Jeśli jednak znajdziesz się w zasięgu działania tej magicznej przeszkody, szybko stracisz siły, a wtedy będziesz musiał położyć spać całą drużynę, aby zregenerowała swoje siły przed dalszą wędrówką.

Uruchom przełącznik [12], który usunie ścianę [18,9], następnie spenetruj poziom aż dojdziesz do niewidzialnej płyty naciskowej [9] (uważaj na kołowrotki, użyj czaru—kompasu). Wejdź na płytę, po chwili ściana zniknie. Idź na wprost, poczekaj chwilę, zniknie kolejna ściana. Po dwunastu sekundach od momentu wejścia na płytę [9] — zniknie ostatnia, trzecia ściana i można będzie ruszać dalej.

Weź tablicę Runeteka i kliknij ją na symbolu wojownika (przybędzie mu siły). Uruchom przełącznik [3] i natychmiast obróć się o 180 stopni. Zabij potwora i przejdź przez nowo otwarty korytarz. Weź skrzynię, uruchom przełącznik [1] i wejdź w teleport. Zabierz topór i wróć teleportem. Po raz kolejny uruchom przełącznik [1] i teleportuj się znowu, znajdziesz się na poziomie pierwszym. Teraz już bez problemu poradzisz sobie ze znalezieniem miecza Ogreblade (przyda się klucz leżący w skrzyni).

Możesz wrócić na drugi poziom, na "arenę" (koniecznie zapisz stan gry) i walcz z ogrem, używając znalezionego miecza. Po zabiciu go weź klucz i otwórz zamknięte drzwi (zabij potwory), weź wszystkie rzeczy i odpowiedz na pytanie wiszącej na ścianie Plakiety. Zanim jednak zejdziesz niżej, idź do komnaty, którą niegdyś zamykały drzwi [3,23], zabij potwora, weź zwój i różdżkę. Wróć do komnaty ze schodami prowadzącymi na trzeci poziom. Nie schodź jeszcze na dół, lecz przejdź przez "nibyścianę" w kwadracie [19,21] i weź skrzynię z rękawicami i nagolennikami. Teraz możesz zejść na trzeci poziom.

Poziom trzeci

Tutaj, niestety, w tej chwili niewiele da się zrobić. Nie zwracaj uwagi na zwój informujący Cię, że aby ominąć niewidzialne potwory należy odłożyć broń (to kłamstwo!). Udaj się na poziom czwarty.

Poziom czwarty

Zabij potwory, które Cię tam przywitają. Na tym poziomie musisz pootwierać czworo drzwi i zabrać bukłaki z wodą, które należy dostarczyć do każdej z czterech alkow. Traktuj odpowiednio (czytaj: zabij) wszystkie napotkane stwory.

Teraz musisz pójść do [22,11] i otworzyć drzwi. Dalej jeszcze tylko następne drzwi i — przed Tobą kolejna próba. W tej ogromnej komnacie są trzy ohydne potwory — sufitowce, które poza tym, że są okropnie brzydkie, mogą otruć (użyj wtedy odtrutki). Aby pokonać takiego dreptusia, musisz odnaleźć jednego z nich; upewnij się, że za Tobą podąża i pobiegnij do drzwi [22,8]. Przez te drzwi potwór, nie wiadomo dlaczego, nie chce przejść, możesz więc go z daleka zabić. Gdy uporasz się już ze wszystkimi trzema, czas na sprawdzenie sprawności Twojej mózgownicy, dlatego nie podam dokładnego rozwiązania tej zagadki.

Powinieneś jednak zabrać klucz [41], aby otworzyć drzwi [22,21,4], zniszczyć magiczne pole i uruchomić przycisk [1]. Następnie przełącznikiem [2] odsuń filar [19,20,4] i biegiem do przełącznika [3]. Naciśnij go i pobiegnij do będących na końcu tego korytarza drzwi. Otwórz je i uruchom przełącznik. Weź klucz i zwój. Uruchom wszystkie przełączniki (ich właściwa kolejność — to następna zagadka) i dostań się do komnaty z pięcioma magicznymi polami. Przygotuj teraz najmocniejsze czary i broń. Użyj czaru Dispel Magic na polu magicznym, za którym nic nie ma. Odskocz w bok i ubij wszystkie trzy potwory. Za polem magicznym jest klucz i miecz. Ze zdobyciem kolejnego klucza — w alkowie [37] — nie powinieneś mieć większych problemów, ale możesz mieć trudności przy zdobywaniu klucza [28]. W tym celu musisz najpierw dostać się do przełącznika [26] i uruchomić go. Teraz szybko użyj zwoju teleportacji, aby znaleźć się tuż pod przesuniętym filarem [18,14]. Możesz już wejść do komnaty z kluczem. Umieszczając przedmioty w alkowach usuniesz ściany i filary. Należy tak poukładać przedmioty na niewidzialnych płytach naciskowych, aby uzyskać dostęp do klucza [28]. Teraz powinieneś mieć już wszystkie niezbędne klucze. Otwórz więc po kolei czworo drzwi i zabierz z każdego pomieszczenia po jednym bukłaku. Idź do teleportu [24,15], następnie powstawiaj zdobyte bukłaki do każdej z alkow. (Pierwsza alkowa jest odsłonięta, gdy włożysz do niej bukłak — odsłania się następna, itd.) Pamiętaj o potworze, który tutaj urzęduje. Po włożeniu wszystkich bukłaków zabierz Widzące Prawdę Oczy i zejdź schodami na trzeci poziom.

Uwaga: Jeśli nie wiesz, w jaki sposób przejść przez ryt śmierci nie tracąc wszystkich Twoich bohaterów, powinieneś odnaleźć eliksir niewidzialności i wypić go. Po przejściu przez ryt osoba, która wypiła eliksir ocaleje i będzie mogła wskrzesić pozostałe.

Poziom trzeci

Umieść Widzące Prawdę Oczy w panelu [2], aby otworzyć drzwi. Stań w drzwiach i idź dalej dokładnie w ten sposób (patrząc na południe): prosto, prosto, prawo, prawo, prosto, prosto, lewo, lewo, prosto, prosto, prawo, prawo, prosto, prosto, lewo, lewo, lewo, prosto, prosto, prawo, prawo. Weź leżącą tam Maskę Prawdy i załóż ją czarownikowi (musi na ten moment stać się przywódcą, w innym wypadku maska nie zadziała). Udaj się na zachód, a zostaniesz przeteleportowany do [27,20,3] — nie będziesz musiał lawirować między pułapkami. Teraz przygotuj całą drużynę do ostrej walki i udaj się dalej. Masz wyeliminować dziesięć gąsienicowatych stworów. Są pozornie niegroźne, ale mogą nawet zabić. Na tym poziomie możesz użyć Zwoju Drżenia (jeden z najmocniejszych czarów), który znalazłeś na drugim poziomie. Po wykonaniu tego zadania, podejdź do dwóch magicznych pól, zniszcz je i weź klucz do drzwi, nagolenniki, zwój niszczący ryt śmierci oraz księgę czarów.



Teraz możesz już iść do wyjścia, najpierw jednak proponuję odnalezienie przedmiotów oznaczonych [8], [9] oraz [13]. Teraz udaj się prosto na poziom piąty, a następnie schodami na poziom szósty. Tutaj przygotuj sobie kilka najsilniejszych czarów i wyładuj je na buźkę zwisającą z sufitu (uważaj, ona też umie czarować). Zniszcz ryt i, korzystając z właściwego teleportu (są tam dwa), przenieś się na poziom dziewiąty.

Poziom dziewiąty

Zabij kilka latających czaszek, uruchom wszystkie przełączniki, zabij klejącą się maź. Idź do korytarza czaszek. Podnieś drugą czaszkę od lewej strony, następnie czwartą od lewej, później ostatnią czaszkę po prawej stronie i w końcu trzecią od prawej. Spowoduje to otworzenie się ściany na końcu korytarza. Zabij wszystkie potwory znajdujące się w pomieszczeniu, weź Zwój Drżenia [16] i bukłak oraz porcję odtrutki [15]. Idź do korytarza serc. Tutaj musisz się pospieszyć, gdyż każda sekunda powoduje utratę wytrzymałości członków grupy. Weź wszystko z alkowy na końcu korytarza i zwiewaj. Kluczem otwórz drzwi [14,13,9] i przemierz labirynt niewidzialnych przejść, zabijając potwora, aby zdobyć klucz do drzwi [23,17,9]. Otwierasz je, zabijasz potwory i wkraczasz w ciemny korytarz. Musisz dotrzeć do przełącznika, który otworzy ścianę, będziesz mógł udać się po następny klucz (do drzwi [23,21,9]). Pójdź jeszcze do oznaczenia [8], gdzie znajdziesz eliksir niewidzialności, pierścień opieki oraz porcję eliksiru uzdrawiającego. Teraz musisz właściwie odpowiedzieć na pytanie Plakiety [12] — podajesz hasło OAKRAVEN. Zniknie ściana [23,23]. Teraz pytanie od drugiej Plakiety [13], tym razem właściwa odpowiedź brzmi WHITEOAK. Po otworzeniu ściany należy zabrać ze sobą księgę zaklęć, hełm, blaszane buty i przede wszystkim Słońce. Za niewidzialną ścianą jest dodatkowo tarcza przemieszczenia. Idź do teleportu.

Umieść Słońce w panelu druida — jedna ze ścian zniknie. Możesz teraz wzbogacić arsenał drużyny, jest tam bardzo dobry magiczny miecz (Frost Razer), który posiada zdolność rzucania zamrażającego czaru. Przeteleportuj się do poziomu siódmego.

Poziom siódmy

Uruchom niewidzialną płytę naciskową [11], spowoduje to zniknięcie ściany za Twoimi plecami. Uruchom przełącznik [4] — filar [16,13,7] zostanie usunięty. Przygotuj czary i wejdź na płytę naciskową [12]. Przeteleportuje to Twoje rzeczy na pole obok i wezwie potwora, ale także zamknie dziurę przy przełączniku [6]. Uruchom ten przełącznik, otworzą się drzwi [22,19,7]. Wejdź na płytę naciskową [16] i zabij przywołane tym monstrum. Nastąp na płytę [13]. Umożliwi to uruchomienie przełącznika [5] (nie marnujesz okazji). Zamień łuk z kufrem w alkowach [29] i [30] (otworzą się ściany). Teraz znajdziesz się w komnacie z wieloma schodami prowadzącymi na ósmy poziom.

Poziom ósmy

Prawie przy każdych schodach na tym poziomie jest jakiś przełącznik (jeden z nich otwiera przejście do innego miejsca na siódmym poziomie). Należy uaktywnić tylko przełącznik [2] i dokonać zamiany maczugi z młotem w alkowach [7] i [6]. Teraz wróć na poziom siódmy.

Poziom siódmy

Będąc już tutaj weź skrzynię [3], następując "przy okazji" na niewidzialną płytę naciskową [14]. Pójdź do przełącznika [3] i uaktywnij go. Na pytanie Plakiety odpowiedz, iż Czarna Wojna trwała 40 godzin. Zniszcz ryt. Podejdź do drzwi [11,6,7] i otwórz je. Teraz będzie ciężko. Jest tutaj strefa antymagiczna, a za ścianą—złudzeniem jest paskudny potwór (zwisająca twarzyczka), który nic sobie nie robi z zakazu używania czarów. Zapisz stan gry, przejdź przez ścianę—złudzenie, po czym szybko biegnij do przełącznika [1], filar przesunie się, umożliwi to ucieczkę całej drużyny z tego niemiłego miejsca. Potwór oczywiście pogoni za Tobą, ale przez drzwi nie przejdzie. Można więc spokojnie ustrzelić go z łuku. Po zabiciu gada możesz przeczytać bezczelną wiadomość od Estorotha i zabrać księgę czarów, klucz do drzwi [16,2,7] i ognistą różdżkę. Otwórz znalezionym kluczem drzwi, zabij potwora i weź kolejne przedmioty (klucz, tarcza, tablica). Następnie wejdź do alkowy [28], aby zdobyć trzeci złoty klucz. Możesz już forsować drzwi [16,11,7], [18,11,7] i [19,8,7]. Zabijasz potwora, bierzesz Księżyc i wracasz do poziomu szóstego.

Poziom szósty

Wkładasz Księżyc, otwiera się druga ściana i możesz iść dalej. Przedtem jednak radzę zabrać czarny róg, figurkę (dobra magiczna tarcza), hełm Trytona (pozwala oddychać w wodzie). Następnie...

* * *

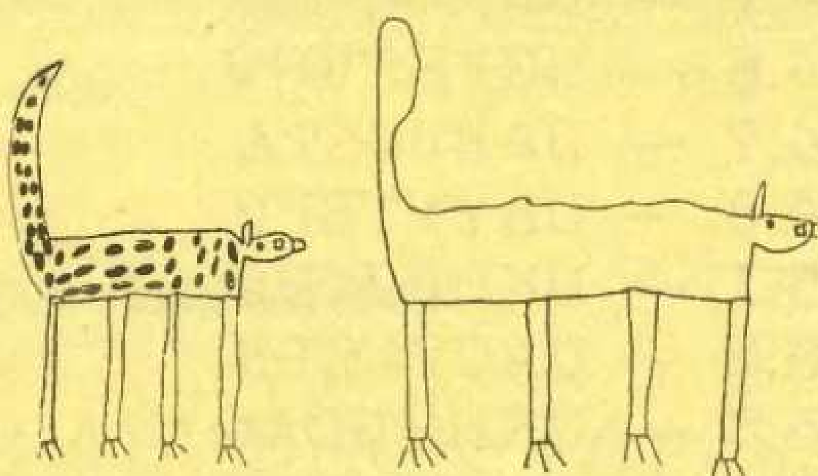
Co będzie dalej, przeczytasz w kolejnym wydaniu wkładki "tete", a zostało jeszcze więcej atrakcji, niż przedstawiłem dotychczas. Czekają na nas: wstrętna Medusa, chytry Possessor, gruby Waterlord i rogaty Lord Ram, nie wyłączając innych podwładnych Estorotha, np. zakute w zbroje szkielety. I w końcu spotkanie z samym Estorothem, ale pokażemy mu gdzie raki zimują (mam nadzieję).

Szymon Grabowski (Gdynia)

ALIEN BREED (IBM PC)

Kody:
02 — AAJIHGDDC
03 — CGGHDGGDG
04 — HDICICCII
05 — IDHEHDGCC
06 — IJIIDIHEC
07 — CFDFEFEFJ

08 — JIIJIIIIC
09 — AAAABAAAA
10 — CCGDGBBBB
11 — HHIAAJJIG
12 — GGDDJJHED
13 — JIECBFGFF
14 — HGGEDDCCB
15 — HHHGFFDCC
16 — IHDCHGHFF



W terminalu wybierz np. opcję zakupu broni, wpisz jedno z haseł dla dowolnego poziomu i naciśnij ENTER. Teraz na koncie masz 75 000 CR. Możesz sobie poszaleć: kupuj życia, klucze, broń, itp. aż pieniądze się skończą. Czynność powtórz — znowu dostaniesz 75 000 CR. I tak można teoretycznie w nieskończoność (ale po co?).

"Krishot" (Nowy Sącz)

ALIEN BREED 2 (Amiga)

Kody:
098654 — 10 żyć
736353 — 50 tys. forsy
243433 — klawisz N przenosi na następny poziom
378829 — 50 kluczy

Czesław Maroń (Lubliniec)

AMAZING SPIDERMAN (Amiga)

W High Score wpisz GENERIC. W czasie gry wciśnij klawisz Help — zyskasz nieśmiertelność.

"Mrówa" (Dęblin)

ASSASSIN (Amiga)

Skacząc po klawiaturze:
S — przyspieszenie
P — siła strzału
L — długość strzału
E — zachowanie funkcji po utracie życia
W — podkręcenie strzału
H — eksplozja z rakietami
M — eksplozja z toczącymi się pociskami
Funkcje można zmieniać przez strzał w niebieską kulkę z oznaczeniem. Aby zdetonować ładunki (oznaczenia H oraz M) przytrzymaj Fire i poczekaj, aż na górze ekranu zetkną się dwa paski.

Maciek Piotrowski (Bielsko—Biała)

ASSASSIN — Special Edition '94 (Amiga)

Podczas gry wpisz ANOTHERCHEATMODE — ekran mignie i masz nieśmiertelność.
Klawisze:
N — następny poziom
E — ostatnia walka w danej misji
W — wszystkie rodzaje broni
S — czas
D — śmierć

Czesław Maroń (Lubliniec)

A—TRAIN (IBM PC)

Wciśnij klawisze [Ctrl] i [Alt], teraz wpisz hasło BELLBUTTON, a pojawi się ekran końcowy.

Krzysztof "Dexter" (Łódź)

BAD BOY (Amiga)

Zatrzymaj grę klawiszem F10, następnie wpisz hasło IMLITTLECRAZYMANINDARKREALITY i wciśnij Enter. Ekran powinien "mrugnąć" na czerwono; jeśli nie, to zrób to jeszcze raz. Teraz dużo łatwiej skończysz grę — masz 99 żyć.

"Buster" (Szczecin)

BEAVERS (Amiga)

Jeżeli w trakcie wybierania początkowych opcji wciśniesz klawisz F4, wtedy podczas gry użycie następujących klawiszy otwiera nowe możliwości:
L — nieśmiertelność
H — niewyczerpany zasób energii
Delete — skok do poprzedniej planszy
Help — skok do następnej planszy
Space Bar — możesz latać z pierwszą prędkością kosmiczną (?!). Jeśli jeszcze wciśniesz Fire, to Twój mały bóbr włącza TURBO i staje się Superbobrem.

Krzysztof Badura (Zielonki k.Krakowa)

BODY BLOWS GALACTIC (Amiga)

W High Score wpisz się jako:
DESIRE93 — nieskończona liczba kredytów
LARDARSE — nieśmiertelność

Czesław Maroń (Lubliniec)

BUDOKAN (Amiga)

Kiedy Twój zawodnik wejdzie do hali, w której odbywa się turniej, odczekaj dłuższą chwilę, nic nie robiąc. Pojawi się cień dinozaura.

Maciek Piotrowski (Bielsko—Biała)

CAPTAIN PLANET (Atari ST)

Wpisanie się jako CAAA daje nieśmiertelność.

Chris Bolavec (Świdnica)

CENTURION (Amiga)

Najprostszy sposób na zwycięstwo w bitwie — wybierz BALANCED ARMY, następnie SCIPIO'S DEFENCE.

"Marceli" (Płock)

CHAOS ENGINE (Amiga)

Kody :
1 — 8MHTGWSJ3VZS
2 — #20CS179LVKX (L76BK4DCNRJN)
3 — 9XXSCZC23V#8 (KTMBKCT1MZ1N)
4 — (P28BKMN42LSN)

Łukasz Bogusz (Świder)
Kuba Berwid (Poznań) (kody w nawiasie)

CRAZY CARS (IBM PC)

Na ostrych zakrętach wrzucaj luz, w ten sposób nie wypadniesz z trasy.

"Mrówa" (Dęblin)

DINOSAUR DETECTIVE AGENCY (Amiga)

W czasie gry, trzymając lewy przycisk myszy wpisz DINODICK, a zobaczysz co się stanie.

Czesław Maroń (Lubliniec)

DIZZY (Atari ST)

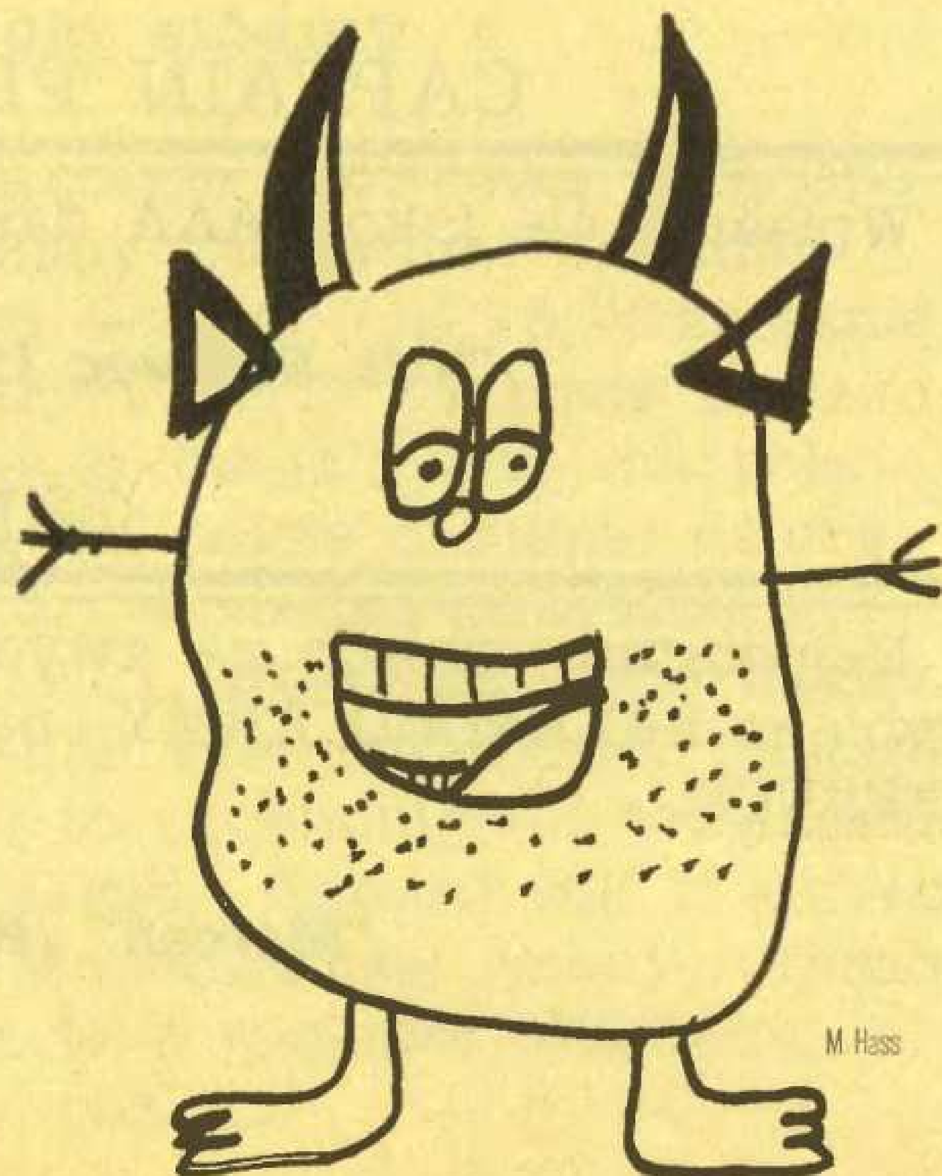
Prawie we wszystkich grach tej serii wpisanie słowa IMMORTAL w High Score, to nieskończenie wiele żyć dla bohatera całej serii — sympatycznego jajowatego stworka.

Chris Bolavec (Świdnica)

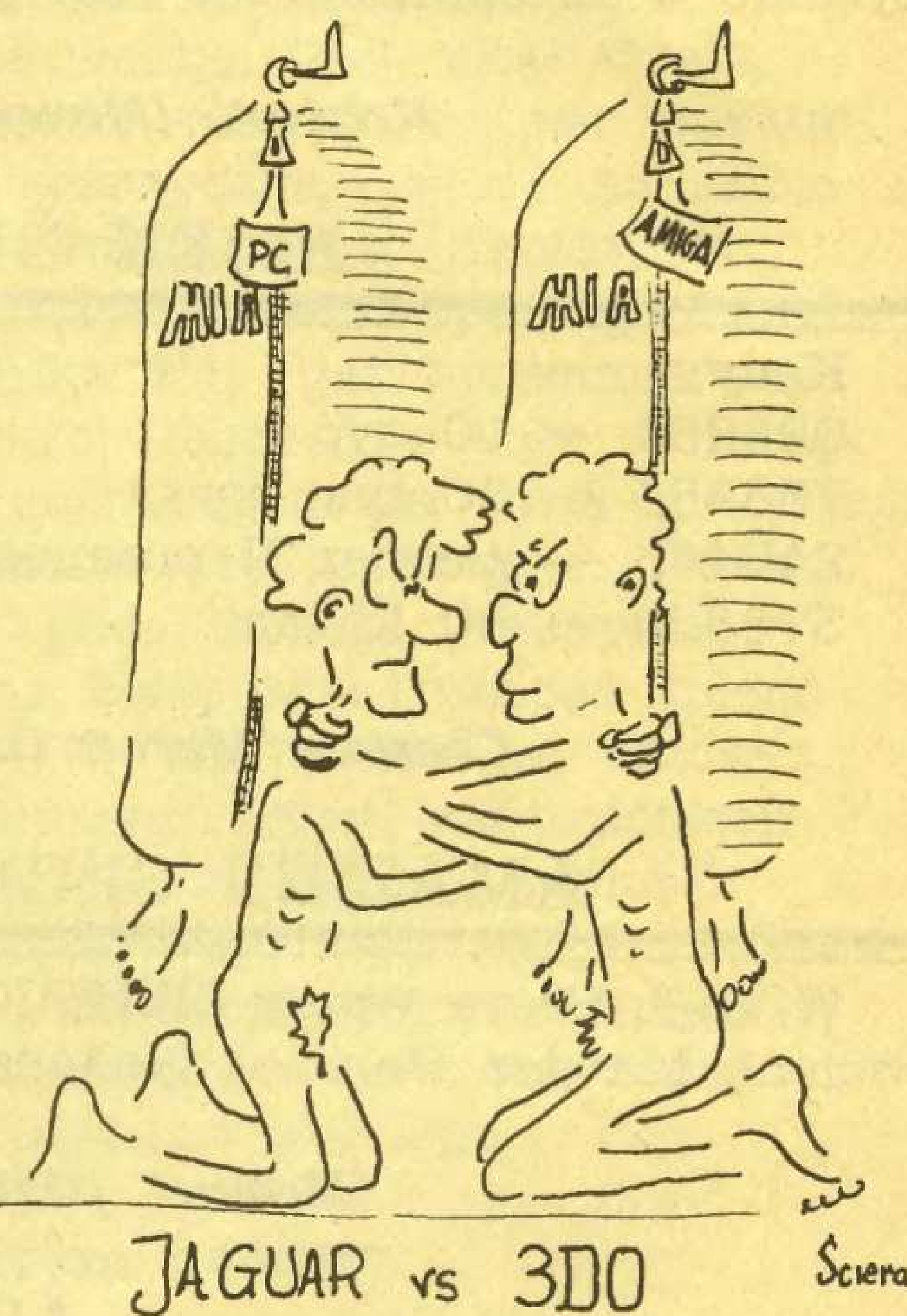
DYNABLASTER (Amiga)

[Publikowaliśmy już kody do tej gry w nr. 0/93 Gamblera, ale to jest ich inna wersja — red.]

1.2 — UAOWIQEE
1.3 — UKFLHLVG
1.4 — UAYKOSEN
1.5 — UKBZJMVC
1.6 — UAOKLIEN
1.7 — UKFZJTVG
1.8 — UAYKOJEP
2.1 — UKBZWGVG
2.2 — UKRZSWVK
2.3 — UKRZSGVG
2.4 — UANKTEEE
2.5 — UAKKVORA
2.6 — UAVKVORE
2.7 — UAVKVERA
2.8 — UANKTPEZ
3.1 — UAKKOVRA
3.2 — UKHZHWSV
3.3 — UAVVIVRU
3.4 — UANVGEEN
3.5 — UKZHMHSG
3.6 — UAVVIORN
3.7 — UAVVIERU
3.8 — UANVGPEP
4.1 — UANVBQZU
4.2 — UAGVBJZE
4.3 — UAVVQQGA



4.4 — UANVBSZE
4.5 — UAKVQIGA
4.6 — UKFHEVHV
4.7 — UAEVQGTA
4.8 — UAYVTBPP
5.1 — UKBHJOHG
5.2 — UAOVLHPN
5.3 — UKHHHOAG
5.4 — UAKVOGTN
5.5 — UAKVLGTA
5.6 — UAVVLGTE
5.7 — UAVVLWTA
5.8 — UAKVOHTZ
6.1 — UAKVVMTA
6.2 — UALKBMPN
6.3 — UKYZNSAG
6.4 — UAHKBNZN
6.5 — UARKQNGA
6.6 — UACKQNGE
6.7 — UKNZEJUT
6.8 — UARKQTGZ
7.1 — UARKIMGA
7.2 — UKNZHIUK
7.3 — UACKLTGU
7.4 — UARKONGN
7.5 — UARKLLGU
7.6 — UKNZJJUK
7.7 — UACKLNGU
7.8 — UARKOMPG
8.1 — UKVOSOVG
8.2 — UAZFTHEN
8.3 — UACFVBRU
8.4 — UAHFTWEN
8.5 — UARFVGRU
8.6 — UACFVGRN
8.7 — UACFQWRA
8.8 — UAHFBHEZ



"Marceli" (Płock)

EYE OF BEHOLDER 2 (Amiga)

Gdy natraficie na niesamowicie silnego stwora, podejdźcie do niego jak najbliżej, następnie spokojnie zgrajcie stan gry. Gdy załadujecie program z powrotem, po bestii nie będzie śladu.

Bartek (Poznań)

F—17 CHALLENGE (Amiga)

Jeśli rozpoczynasz wyścig z ostatniej pozycji, zaraz po wystartowaniu zjedź jak najbardziej w prawo i dodaj gazu. Powinieneś znaleźć się w pierwszej piątce.

"Mrówa" (Dęblin)

FAST LANE (Atari ST)

Podczas kwalifikacji zatrzymaj grę (F1) i naciśnij Space Bar. Zegar się zatrzyma, a Ty będziesz miał pierwszą pozycję.

Chris Bolavec (Świdnica)

FIST FIGHTER (Amiga)

Zatrzymaj grę i naciśnij klawisz E — masz już zregenerowaną energię.

Czesław Maroń (Lubliniec)

FLASHBACK (Amiga)

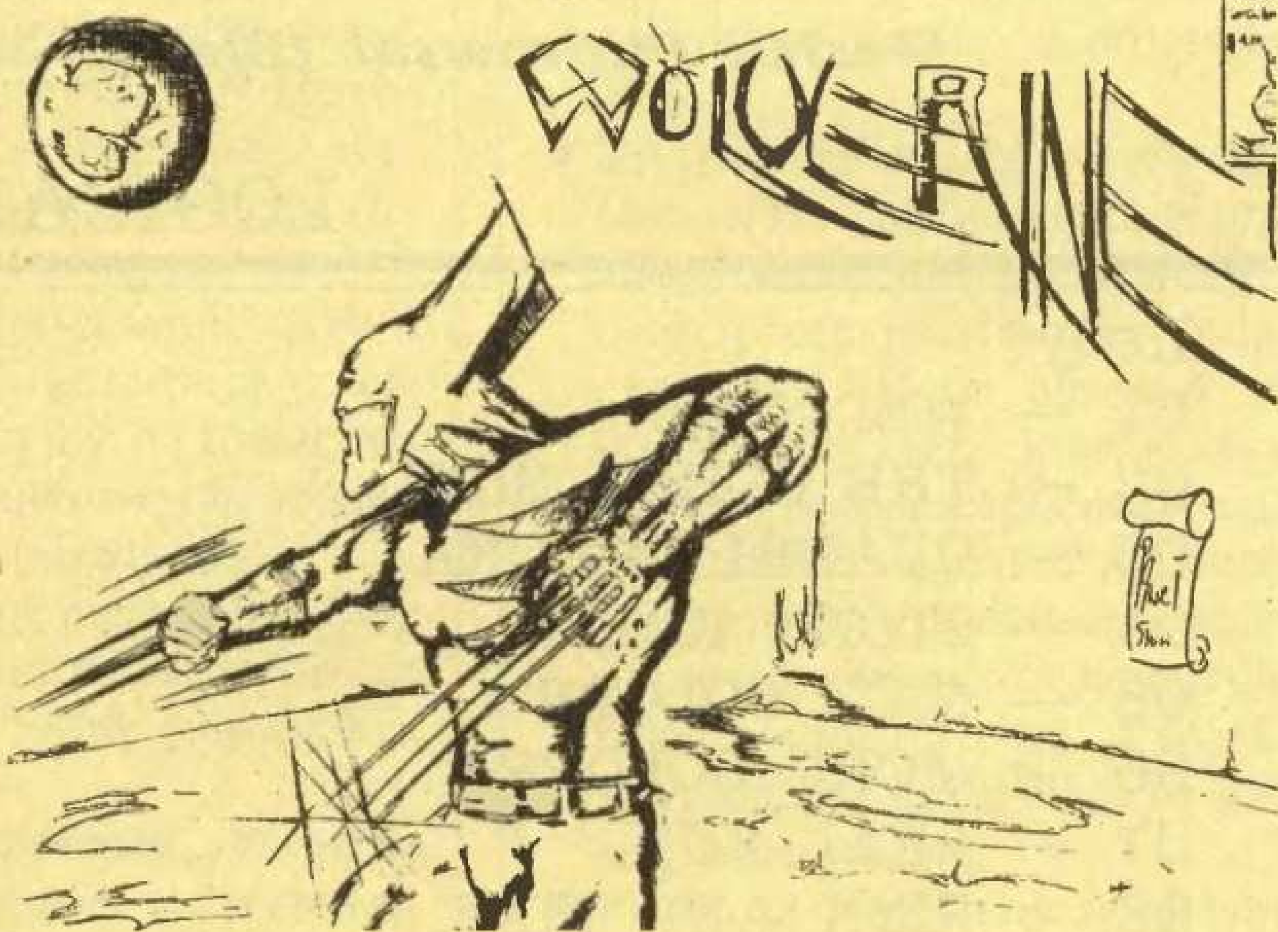
Kody dla różnych stopni trudności:

NORMAL

1 — PLAY
2 — TOID
3 — ZAPP
4 — LYNX
5 — SCSI
6 — GARY
7 — PONT

DIFFICULT

1 — CLOP
2 — CARA
3 — CALE
4 — FONT
5 — WASH
6 — FIBO
7 — TIPS



Krzysztof Badura (Zielonki k.Krakowa)
Łukasz Bogusz (Świder)

GAMMA ZONE (Amiga)

Kody:

2 — FOUR COLOURS
3 — DESERT OF ICE
4 — CRAZY ROOMS
5 — MANIAC ISLANDS
6 — BLACK OCEAN
7 — PIQUE

Czesław Maroń (Lubliniec)

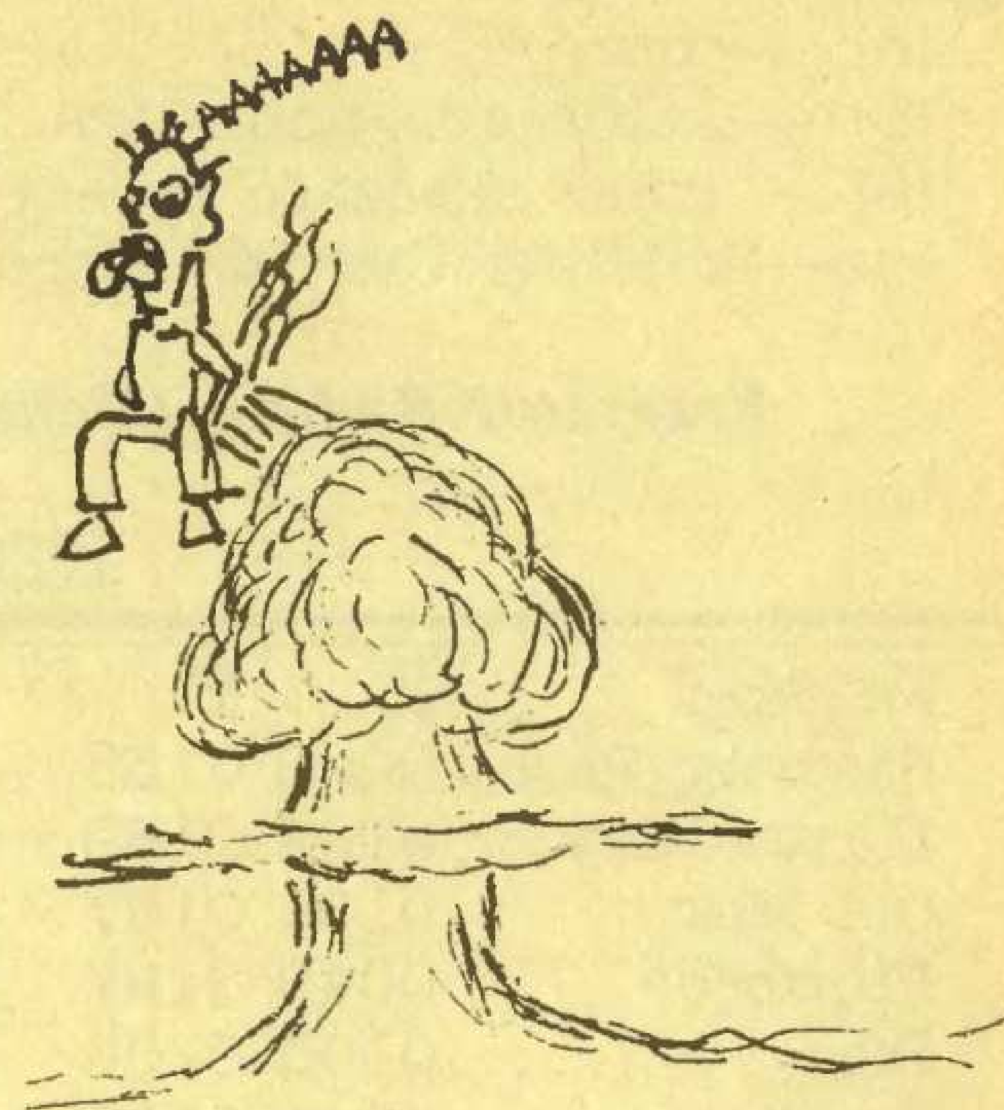
GIANA SISTERS (Amiga)

Chodząc panienką staraj się szybko biegać i przeskakiwać przeszkody. Na drugim etapie gry, gdy rąbniesz pałą w gwiazdkę, wyleci z niej kolorowe kółko, weź je — przyda się (występuje także na pierwszym etapie, lecz wtedy jest niepotrzebne). Teraz Twoja dziewczyna może głową rozwalać mury, dzięki czemu możesz wyskoczyć na samą górę i iść w prawo, omijając wszelkie niebezpieczeństwa (działa to na wszystkich planszach zabudowanych od góry).

Krzysztof Badura (Zielonki k.Krakowa)

GOBLIIINS (IBM PC)

02 — VQTODDY
03 — IAGEAAS
04 — EANONCU
05 — FRUIDEF
06 — HOUDRFO
07 — DULBEBO
08 — IAHAHHD
09 — HATEAGK
10 — KONASJM
11 — GLUTEKS
12 — EROITLU
13 — CANJOMY
14 — DUBENNC
15 — SALEROM
16 — SATOPPD
17 — HOBLIQF
18 — JIINSRU
19 — MEMEISG
20 — MLEURTF
21 — KEUDEUJ
22 — SOLEDVT



"Krishot" (Nowy Sącz)

GOBLIINS 2 (Amiga, Atari ST)

Kody:

02 — VQVQFDE
03 — ICIBCAA
04 — ECPQPCC
05 — FTWKFEN
06 — HOWFTW
07 — DWNDGBW
08 — JCJCJHM
09 — ICIVGCGT
10 — LQPCUJV
11 — HNWVGKS
12 — FTQKVLE
13 — DCPLQMH
14 — ENDGPNL
15 — TCNGTOV
16 — TCVQRPM
17 — IQDNKQO
18 — KKKPURE
19 — NGOGKSP
20 — NNGWTTO
21 — LGWFGUS
22 — TQNGFVC



Krzysztof Badura (Zielonki k.Krakowa)

GODS (Amiga)

Korzystając z klawiatury można sobie znacznie ułatwić grę. Na początek zmiana rodzaju miotanej broni.

Poziomy 1 i 2

[1] — sztylety
[2] — wybuchowy posążek
[3] — gwiazdki
[5] — lecąca ślina
[6] — korkociągi
[7] — włócznie
[0] — ostre skaczące sprężynki

Poziomy 3 i 4

[2] — wybuchająca puszka (dobra na muchy, na 3 poziomie)
[3] — gwiazdki
[6] — korkociągi
[7] — włócznie

[8] — topory
[9] — samonaprowadzające się kolczatki
[0] — ostre skaczące sprężynki
[-] — kolczugi (bardzo dobre)

Krzysztof Badura (Zielonki k.Krakowa)

HUNTER (Atari ST)

Pozycje:	X	Y
Security Pass	0090	0153
Master Key	0164	0169
Old Man	0181	0197
Proffesor	0049	0197
Disc	0100	0205
Computer	0244	0199
Antibiotic	0151	1210

Chris Bolavec (Świdnica)

IMPACT (Atari ST)

Kody:
1 — GOLD
2 — FISH
3 — WALL
4 — PLUS
5 — HEAD
6 — FORK
7 — ROAD
8 — USER

Chris Bolavec (Świdnica)

INTERNATIONAL KARATE (Amiga)

W czasie walki wciśnij równocześnie klawisze: R, T, A, S, F. Zawodnikom spadną... Nie zawsze działa!

Bartłomiej Leszczyński (Radomsko)
"Nik" (Czaplinek)

JURASSIC PARK (Amiga)

Amiga 500:
2 — 8EB75C3D
3 — DE5FB8C5
4 — EEE7740D
Amiga 1200:
2 — B5A48352

Czesław Maroń (Lubliniec)

KLAX (Atari ST)

Naciśnięcie klawiszy [Ctrl] i [4] przenosi na poziom 100.

Chris Bolavec (Świdnica)

LAST BATTLE (Amiga)

W High Score wpisz się jako TORATORATORA — otrzymasz nieśmiertelność.

Czesław Maroń (Lubliniec)

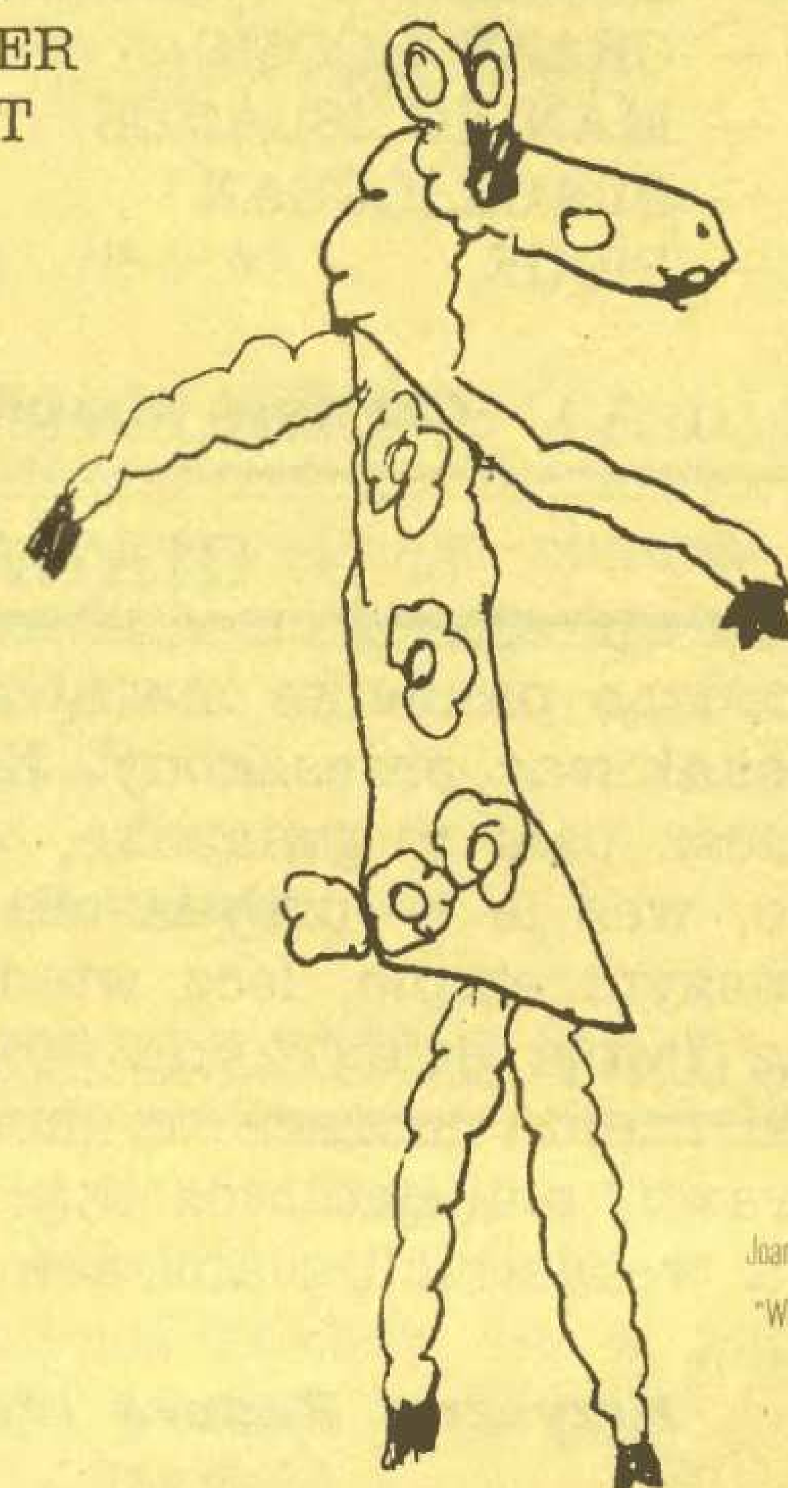
LETHAL WEAPON (Amiga)

Kody do wpisania w COMPUTER ROOM:
VTEELR — zamyka drzwi 3.
BOYCTP — zamyka drzwi 2.
CTAEBP — kończy 1. misję
POIPBA — kończy 2. misję
KYBFEF — kończy pierwsze trzy misje i otwiera czwartą
BKILAT — misja specjalna

Maciek Piotrowski (Bielsko—Biała)

LOGICAL (IBM PC)

Kody:
01 — WELCOME
02 — THE OTHER SIDE
03 — QUADRI QUADRA
04 — STONE ROAD
05 — NICE COLORS
06 — MORE COLORS
07 — REAL FUN
08 — PINK AND PINK
09 — GREEN PATH
10 — BAD DIRECTION
11 — DON'T PANIC
12 — COLOR MANIA
20 — OTHER THINGS
21 — BE HONEST
22 — BLUE IN VIOLET
23 — THREE PATHS
24 — DANGEROUS
25 — THE WANDERER
26 — SECRET CHAMBER
27 — FALCONS FLIGHT
28 — BLUE ANGEL
29 — FAR THUNDER
30 — A SIMPLE ONE
31 — BLUE VELVET
32 — PARADISE 1
33 — CLASSIC ART
34 — VENI VIDI VICI
35 — WE LIKE IT
36 — FOREVER HERE
37 — WONDERLAND
38 — THE SNARE
39 — CURE IT
40 — SUN IS SHINING
70 — HER RAINBOW
75 — VITAMIN C
80 — DA DA DA
85 — IT IS ATLANTIC
90 — IT IS LOGICAL
99 — WHITE MIAMI


Joanna Kakiet
"Wilk przebrany"

"Krishot" (Nowy Sącz)

LOMBARD RAC RALLY (Atari ST)

Kiedy starter machnie flagą, naciśnięcie klawisza [Esc] gwarantuje zajęcie I miejsca.

Chris Bolavec (Świdnica)

PCvirus to wydawany w formie biuletynu dyskietkowego dwumiesięcznik poświęcony wirusom komputerowym i walce z nimi. PCvirus wydaje najmocniejszy zespół, jaki można sobie w naszym kraju wyobrazić. Tworzą go: Andrzej Kadlof (twórca programu antywirusowego PAW) oraz Marek Sell (twórca programu antywirusowego Mks_VIR). Nikt, tak jak oni, nie zna tej problematyki. Na dyskietkach kolejnych numerów znajduje się m. in. unikalna baza danych wszystkich dotychczas schwytanych wirusów, zawierająca komplet danych pozwalających na identyfikację wirusa i stworzenie własnej szczepionki. Rozprowadzane są także najnowsze wersje pakietu antywirusowego firmy McAfee.

★ Poza tymi "rarytasami" czytelnicy znajdą wyczerpujący serwis informacyjny na temat wirusów komputerowych, zasady profilaktyki, porady itd.

★ PCvirus jest pismem całkowicie unikalnym i to zarówno ze względu na formę (dyskietki), jak i treść.

★ **Poza prenumeratą, PCvirus można kupić jedynie w siedzibie wydawnictwa. Cena 1 egzemplarza 100.000 zł. W prenumeracie taniej: 420.000 zł za 6 numerów + 3 dyskietki shareware gratis.**

CADCAMFORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika.

Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 30.000 zł.

★ **W prenumeracie taniej: 150.000zł za 6 numerów.**

Młody TECHNIK to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.

W każdym numerze znajdziemy:

★ Znakomite artykuły przystępnie prezentujące nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.

★ Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyką, fizyką, astronomią, historią techniki, pojazdami, fotografią itp.).

★ Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwarystyki, wędkarstwa itp.

★ Wielbiciele literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowity kąsek - w MT rozpoczynali swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 25.000 zł!

★ **W prenumeracie taniej: 120.000 zł za 6 nuumerów, 240.000 zł za roczną prenumeratę.**

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom video. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.

W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.

★ T&T to klasyczne "tips&tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16 stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.

★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla "kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (video, CD), zgrywy politycznej ("Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 20.000 zł!

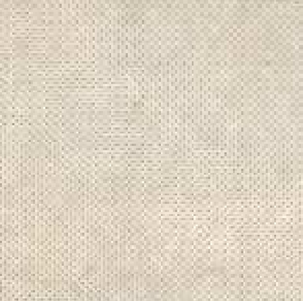
★ **W prenumeracie taniej: 108.000 zł za 6 numerów, 216.000 zł za roczną prenumeratę.**



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł	zł	zł ....
słownie	słownie	słownie ....
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający ....
adres	adres	adres ....
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa
   datownik / podpis przyjm. / opłata zł	   datownik / podpis przyjm. / opłata zł	   datownik / podpis przyjm. / opłata zł

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ♦ RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ♦ LABORATORIUM - nieodłączną częścią miesięcznika są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ♦ KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ♦ Cena kioskowa: 24.000 zł
- ♦ **W prenumeracie taniej:**
  za 6 numerów - 140.000 zł,
  za 12 numerów - 250.000 zł.
- ♦ **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ♦ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ♦ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ♦ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ♦ Znajdująca się zawsze na rozkładówce rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ♦ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ♦ I wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ♦ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
- ♦ Cena kioskowa: 16.000 zł.
- ♦ **W prenumeracie taniej:**
  roczna (26 nr.) - 380.000 zł,
  półroczna (13 nr.) - 200.000 zł.
- ♦ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga — zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika "AMIGA Magazin".

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ♦ AMIGA Play — opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych "klasyków").
- ♦ Public Domain — opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain — dyskietki Fisha.
- ♦ Kuferek AMIGI, czyli Tips&Tricks.
- ♦ Testy sprzętu i oprogramowania.
- ♦ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ♦ Cena kioskowa: 25.000 zł.
- ♦ **W prenumeracie taniej:**
  za 6 numerów - 120.000 zł,
  za 12 numerów - 240.000 zł.
- ♦ **Wysyłka pocztą gratis!**



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13 / 200.000,-	kwota:	
	26 / 380.000,-	kwota:	
ENTER	6 / 140.000,-	kwota:	
	12 / 250.000,-	kwota:	
AMIGA	6 / 120.000,-	kwota:	
	12 / 240.000,-	kwota:	
GAMBLER	6 / 108.000,-	kwota:	
	12 / 216.000,-	kwota:	
Młody Technik	6 / 120.000,-	kwota:	
	12 / 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM	6 / 150.000,-	kwota:	
NET FORUM	6 / 150.000,-	kwota:	
UNIX FORUM	6 / 150.000,-	kwota:	
PCvirus	6 / 420.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 15.08.94	Kupon 7/94	suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13 / 200.000,-	kwota:	
	26 / 380.000,-	kwota:	
ENTER	6 / 140.000,-	kwota:	
	12 / 250.000,-	kwota:	
AMIGA	6 / 120.000,-	kwota:	
	12 / 240.000,-	kwota:	
GAMBLER	6 / 108.000,-	kwota:	
	12 / 216.000,-	kwota:	
Młody Technik	6 / 120.000,-	kwota:	
	12 / 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM	6 / 150.000,-	kwota:	
NET FORUM	6 / 150.000,-	kwota:	
UNIX FORUM	6 / 150.000,-	kwota:	
PCvirus	6 / 420.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 15.08.94	Kupon 7/94	suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13 / 200.000,-	kwota:	
	26 / 380.000,-	kwota:	
ENTER	6 / 140.000,-	kwota:	
	12 / 250.000,-	kwota:	
AMIGA	6 / 120.000,-	kwota:	
	12 / 240.000,-	kwota:	
GAMBLER	6 / 108.000,-	kwota:	
	12 / 216.000,-	kwota:	
Młody Technik	6 / 120.000,-	kwota:	
	12 / 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM	6 / 150.000,-	kwota:	
NET FORUM	6 / 150.000,-	kwota:	
UNIX FORUM	6 / 150.000,-	kwota:	
PCvirus	6 / 420.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 15.08.94	Kupon 7/94	suma:	

LUPUS

MASTER OF ORION (IBM PC)

Kilka istotnych podpowiedzi:

1. Ameba versus Orion — jeśli pojawia się ameba i atakuje naszą bazę na Orionie, to niezależnie od tego jak będziemy się bronić (korzystając z baz rakietowych, czy floty kosmicznej), walczymy nie z amebą, lecz z... Guardianem. Jeśli go pokonamy, to zdobywamy Oriona po raz drugi (znów nowe wynalazki...), ale planeta jest już zniszczona przez amebę: radiated... Nie znalazłem sposobu innego niż rozwalenie ameby wcześniej lub cofnięcie się do poprzedniego zapisu stanu gry.

2. Zapisywanie gry — dobrze jest przeznaczyć dwa miejsca na zapis aktualnej partii. Na "sejfie głównym" zapisujemy stan co kilka, kilkanaście tur, jeśli jesteśmy pewni, że wszystko jest cacy. Warto obowiązkowo zapisywać grę po korzystnym dla nas wydarzeniu, np.: otrzymanie dotacji, jakaś planeta stała się RICH. Na drugim, "roboczym sejfie" zapisujmy grę w sytuacji, gdy nie jesteśmy czegoś pewni, np. pojawiła się ameba lub kryształ i nie mielibyśmy nic przeciwko, gdyby dosunęła przeciwnikom, ale jakby miała chętkę na nas...

3. Oglądaj uważnie TV — wiadomość z serwisu GNN nie zawsze jest dla nas niekorzystna. Jakaś planeta jest POOR, gdzieś są piraci, kometa, plaga lub groźba supernowej... Jeśli dzieje się to u przeciwników — czemu nie, można nawet zapisać grę, niech się pomęczą.

4. Guardian może być przemęczony — nie szkodzi, że na Oriona niewielkimi grupami spływają okręty wroga. Jeśli jest ich nie za dużo lub nie mają wspaniałej broni, to niebieski raczek poradzi sobie z nimi. Nie wpadaj w panikę, jeszcze go dostaniesz. No, chyba że przeciwnicy pójdą po rozum do głowy, co się im czasem zdarza.

5. Jeśli wróg pokonał Guardiana — nie ma problemu, postaraj się ukraść Death Ray — to dobra broń.

6. Jeżeli nie chcesz, aby Wielka Rada (High Council) w wyniku głosowania zmusiła Cię do zostania jej przewodniczącym, to wybierz opcję Abstain. Jeśli wybiorą Ciebie i nie zgodzisz się, albo wybiorą innego i też się na to nie zgodzisz — czeka Cię ostateczny pojedynek (tzw. Final War). Nie będziesz mógł już rozmawiać z przeciwnikami i albo Ty ich rozwalisz, albo oni Ciebie. O pokoju, rozejmie czy ponownym głosowaniu nie będzie już mowy.

Maciej Warzecha (Warszawa)

NAUGHTY ONES (Amiga)

Na ekranie tytułowym wpisz JOSHUA — ekran mignie i masz nieśmiertelność.

Czesław Maroń (Lubliniec)



NEBULUS 2 (Amiga)

Kody:
1) ICEHOUSE
2) LOVEANDLOVE
3) GRENTREES

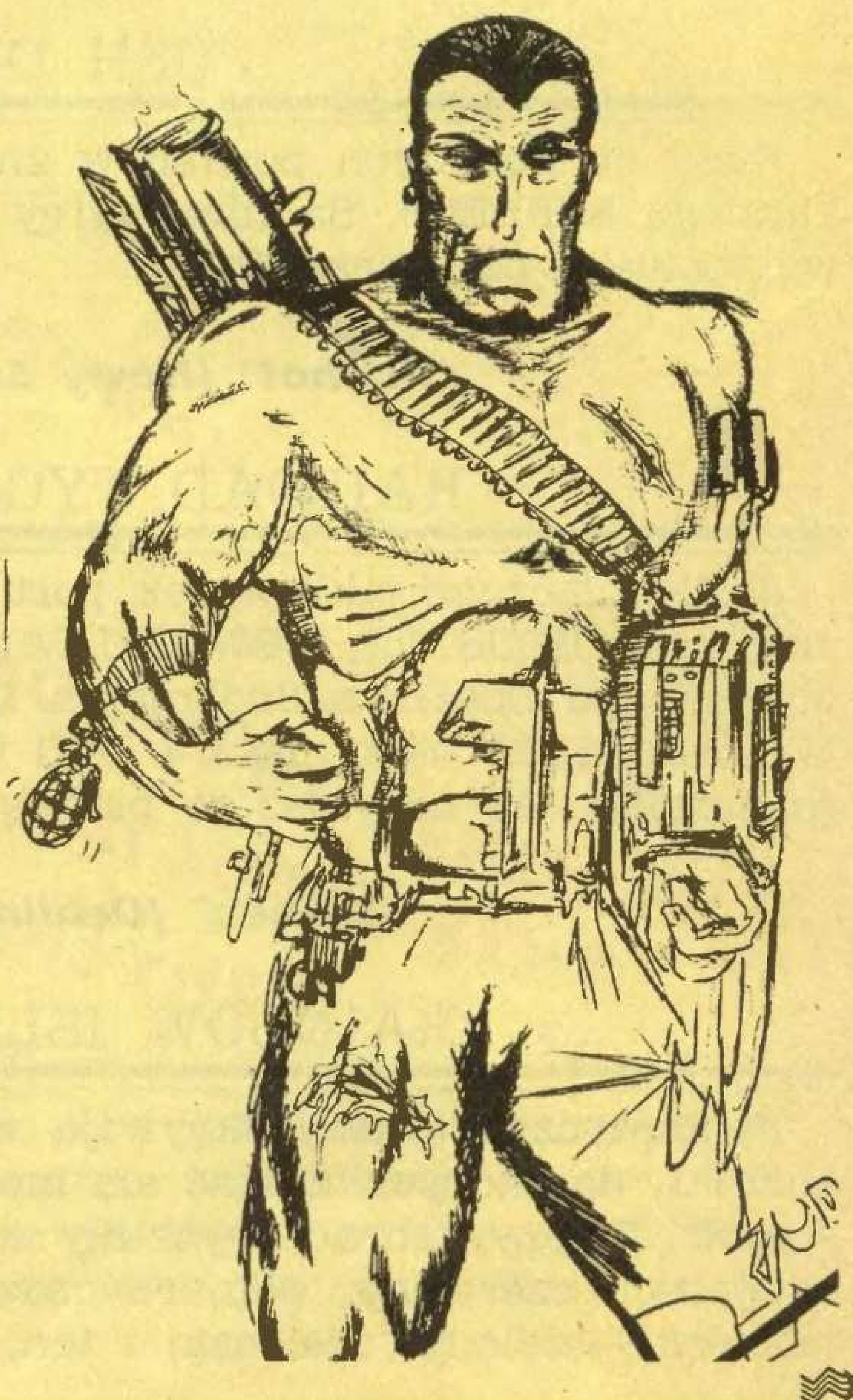
"Mrówa" (Dęblin)

POPULOUS 2 (Amiga)

Tworząc swoją osobowość, w menu CREATE YOUR DEITY wpisz jako kod hasło: ADKITDJCVQWIRWRL.

Kody bitew:

000 — DOEGAC
003 — ACMEAB
006 — OOAC
011 — EMDOAD
013 — HEAK
019 — NENGAF
025 — TIHOAD
031 — SOERAB
036 — ADUHAK
040 — ATNEAF
042 — ALJIACE
048 — PEHE
054 — IIDDAF
057 — NETTAK
061 — LLLLAF
066 — LOISAB
072 — OPAMAT
078 — UGVEAK
080 — QUWIAB
084 — NGWOAC
090 — UXII
096 — LDAKAG
100 — ADPEAT
105 — UXUBAC
111 — UHIM
115 — TTOWAB
119 — MNUHAC
120 — PIABAF
123 — LYNEAD
129 — AAUXAB
133 — AKTTAC
139 — EMLO
146 — TUHO
153 — TIOW
159 — SOEGAG
165 — OWACAK
171 — UNTUAB
172 — MEAKAK
178 — ERNGAB
184 — PIHOAT
187 — LYISAG
193 — AAALAK
197 — AKEGAF
199 — AGNEAB
200 — OPEMAK
206 — UGUXAB
212 — NGUXAT
215 — SIMOAG
221 — WIPEAG
225 — MOISAF



229 — OWOMAG
235 — UNNEAK
236 — MEOOAG
237 — UPVE
401 — ETIT
402 — TUWOAC
408 — VEII
412 — DDDOAB
415 — SOPI
419 — HOLOAB
420 — ADCCAD
426 — ALOMAB
430 — FEUGAC



"Marceli" (Płock)

PREHISTORIK (Amiga)

Możesz wskoczyć do pierwszego jeziorka — kupa żarcia i trampolina.

Krzysztof Badura (Zielonki k.Krakowa)

PROJECT X (Amiga)

Na początku wybierz największy i najlepiej wyposażony statek — "CRUK II". Myślę, że każdy wie jak uaktywniać wszystkie rodzaje broni, więc:
1. Po rozpoczęciu gry weź "SPEED".
2. Następnie zbierz siedem razy "PLASMA".
3. Potem dwa razy "SIDE".
4. I na koniec cztery razy "MISSILE".

Gdy zrobisz wszystko dobrze, to już na pierwszym poziomie będziesz miał najlepszą broń. Później nie warto już zmieniać broni. Możesz jeszcze zbierać ostatnią broń z podanych na dole ekranu.

Paweł Kaczyński "Kaczor" (Sosnowiec)

PUSH OVER (IBM PC)

Kody do kolejnych poziomów znajdują się w katalogu SCREENS. Są nimi cyfry w nazwach plików występujące po literze "p".

"Krishot" (Nowy Sącz)

RAILOAD TYCOON (IBM PC)

Jeśli połączysz jakikolwiek port Zatoki Meksykańskiej (np. HOUSTON, NEW ORLEAN) z jakimkolwiek portem nad Oceanem Spokojnym (np. SAN DIEGO, LOS ANGELES) otrzymasz 1 000 000 USD (pod warunkiem, że uczynisz to pierwszy).

"Mrówa" (Dęblin)

RAINBOW ISLANDS (Amiga)

Fantastyczne światy skrywają wiele sekretnych komnat, do których dostać się można jedynie w ten sposób. Należy zebrać kryształy w następującej kolejności: czerwony, pomarańczowy, żółty, zielony, niebiesko—zielony, niebieski i ten, który został. Kryształy otrzymacie, krusząc tęczę nad kopalniami.

Bartek (Poznań)

ROGER RABBIT (IBM PC)

Naciśnij jednocześnie klawisze: [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [F5] — przechodzisz do następnego etapu gry.

"Mrówa" (Dęblin)

SECOND SAMURAI (Amiga)

Kody:
2 — HGB2GCBM
3 — WWEYRKG2
4 — XQ4VQQQP
5 — LADJRJKO
6 — RBH6DQ63
7 — ZOUT6QOX
8 — X2STCO2W
9 — TD2F43I1



Czesław Maroń (Lubliniec)

SECRET OF MONKEY ISLAND (Amiga)

Oto kombinacja otwierająca sejf: pull, push, push, push, push, pull, push, push i 5000 jest Twoje.

"Mrówa" (Dęblin)

SILENT SERVICE (Amiga)

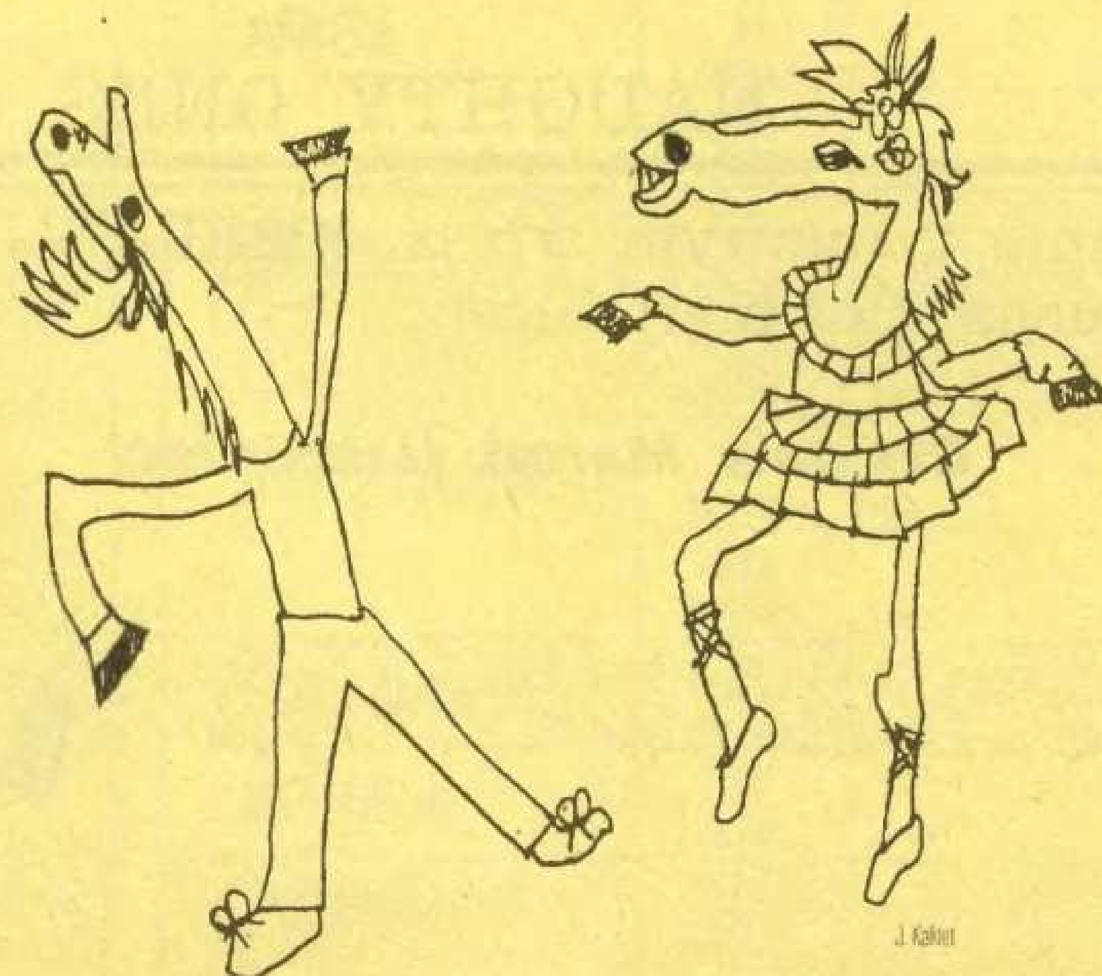
Bezpieczną ucieczkę przed okrętami eskorty zapewni zanurzenie się na głębokość ok. 250 stóp (jeśli w tym miejscu jest to możliwe).

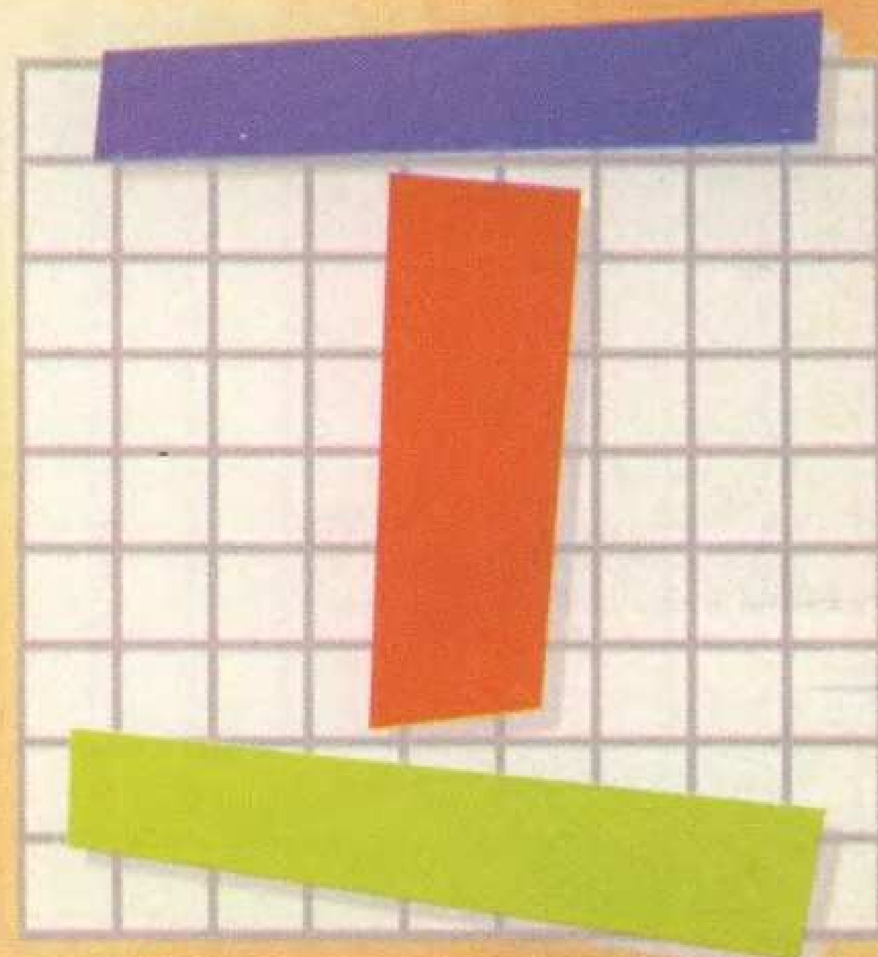
"Mrówa" (Dęblin)

SILENT SERVICE 2 (IBM PC)

Kiedy napotkasz same okręty eskorty, zostań w tym miejscu i cierpliwie poczekaj. Po kilku godzinach na pewno przypłynie tu niezły konwój.

"Mrówa" (Dęblin)





WOJNA I POKÓJ

DLA TYCH, KTÓRYCH NIE ZADOWALA ULICZNE MORDOBICIE, WALKA POWIETRZNA, SZUKANIE ZATOPIONYCH SKARBÓW CZY GRA W KARTY, SPORZĄDZONE ZOSTAŁY GRY ZAWIERAJĄCE WSZYSTKIE TE ELEMENTY, A NAWET ZNACZNIE WIĘCEJ. MAJĄ ONE JEDNĄ WADĘ — SĄ DOŚĆ TRUDNE DO OPANOWANIA I WYMAGAJĄ CZEGOŚ WIĘCEJ NIŻ JEDNOSTRONNEJ UMIEJĘTNOŚCI, DOBREJ DO STRZELANINY Z GANGSTERAMI LUB OGRYWANIA PIĘKNYCH BLONDYNEK. CZY SĄ TO GRY DLA CIEBIE?

Gry strategiczne zawierają w sobie elementy innych gier: mają coś z gry przygodowej czy labiryntowej, albowiem podobnie jak w tamtych należy w nich (z reguły) zwiedzić świat, w którym gramy. Ale w grze przygodowej, lub w wędrówce po lochach komputerowego zamczyska, zawiera się cała treść rozgrywki — w grze strategicznej to dopiero początek, rozpoznanie terenu. Tak samo jest z podobieństwem do gier logicznych: myślenie, owszem, ale podporządkowane prowadzeniu gry. Nie ma porównania z "prostą" kalkulacją w szachach: liczba kombinacji jest znacznie większa, poza tym w szachach pionki poruszają się w sposób nieskomplikowany i biją przeciwników leżących na ich drodze. W grze strategicznej o wyniku rozgrywki decyduje nie to, kto kogo atakuje, lecz to, kto ma lepsze uzbrojenie i wyposażenie.

Nie znajdziecie w grze strategicznej możliwości trenowania walki powietrznej, ujeżdżania szybkich samochodów sportowych lub wypatrywania wrogich jednostek przez peryskop. Zamiast tego możecie rozkazywać tysiącom samolotów czy okrętów podwodnych oraz kontentować się świadomością faktu, że wasze państwo jest tak bogate, iż z pewnością większość jego obywateli może sobie pozwolić na szybki samochód.

Nie szukajcie w takich grach prostej rozgrywki zręcznościowej. Ale zręczność w prowadzeniu polityki i wojny jest bardzo istotna. Taka zręczność nie polega jednak na katowaniu joysticka, lecz na umiejętnym zawieraniu sojuszy lub koncentrowaniu wojsk i uderzaniu nimi na wroga. Gra strategiczna to coś więcej niż sport — to wielkie zmagania na kilku płaszczyznach: politycznej, gospodarczej, naukowej i wojskowej.

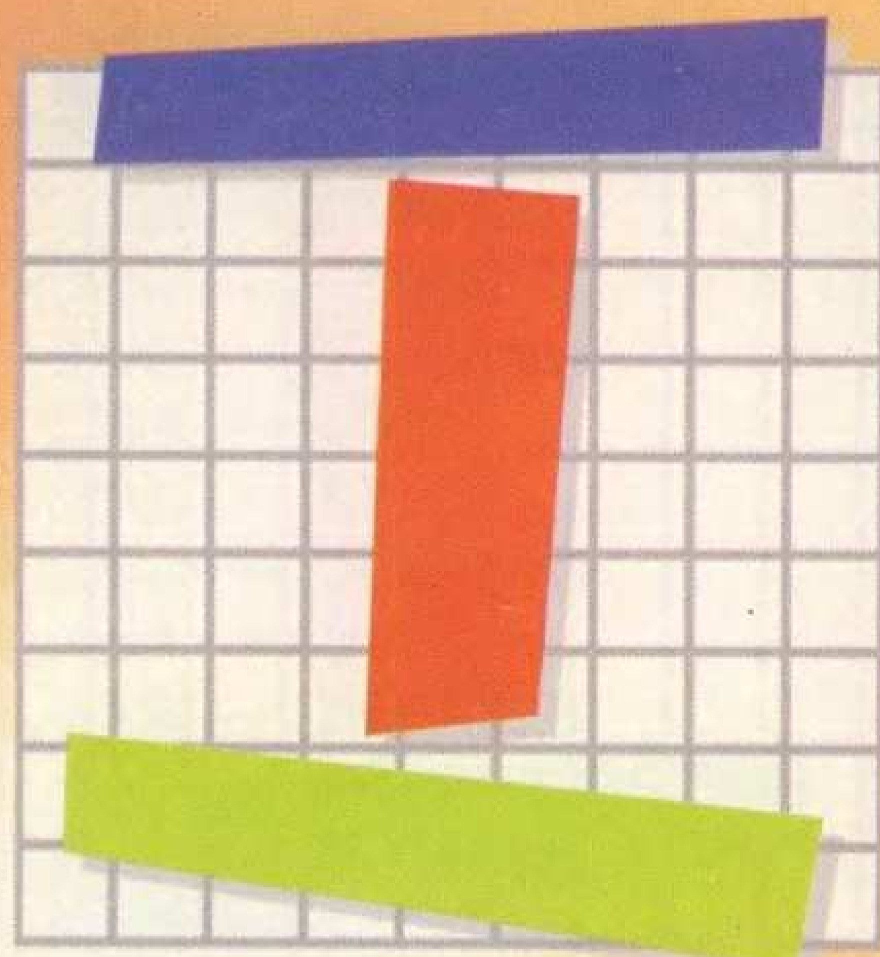
I. Co pod maską?

Niepisany standard

Nawet w przypadku gier strategicznych, niewrażliwych na tanie nowinki graficzno–dźwiękowe, da się zauważyć powstanie pewnego "komputerowego minimum socjalnego", niezbędnego do uruchomienia większości gier. Dawniejsze chodziły bez problemu nawet na XT z kartą CGA (Pirates) lub AT z kartą EGA (Civilization), jednak nacisk rynku zdecydowanie przesunął poprzeczkę w górę.

Dziś zapanowała powszechna moda na włączanie do gier czołówek (intro), które zajmują nieraz tyle samo miejsca co sama gra. Animacje takie są — owszem — efektowne, ale nie mówią z reguły nic o właściwej grze.

Praktycznie każda nowoczesna gra strategiczna będzie wymaga-



ła obowiązkowo karty VGA, często pracującej w trybie 640x480 w 256 kolorach (Pirates Gold, Warlords II, Patriot). Na ogół mile widziana jest karta dźwiękowa. Czasem efekty dźwiękowe i synteza mowy mają tak istotne znaczenie (np. w Dune II), że instalacja na komputerze bez karty dźwiękowej znacznie obniża jakość gry. Niektóre gry (jak Dune) nie mają możliwości odtwarzania muzyki z wewnętrznego głośniczka — aby ją słyszeć trzeba zainstalować np. Sound Blastera.

Różnie przestawia się ilość miejsca zajmowanego przez gry na dysku twardym. Jej wzrost z biegiem czasu jest ogromny: gra Pirates w wersji pierwszej zajmowała około 700 kB, w wersji Gold już ponad 17 MB! Cywilizacja to mniej więcej 3,5 MB, Master of Orion — gra bliźniacza Cywilizacji — to już 12,4 MB...

Inną sprawą jest wzrastający apetyt gier (nawet strategicznych) na pamięć. Z reguły wymagają one około 550—600 kB wolnej pamięci konwencjonalnej, często potrzebują też sporo pamięci dodatkowej. Na przykład Master of Orion wymaga co najmniej 1 MB EMS, natomiast Patriot aż 2,1 MB dodatkowej pamięci. Na moim komputerze, wyposażonym w 4 MB RAM, nie dało się uruchomić SimCity 2000...

Im szybszy procesor, tym lepiej. Tak się złożyło, że grałem w Cywilizację na AT 12 MHz i potem na swoim 486/50 MHz. Na AT gra była inicjowana ok. 10 razy wolniej niż na 486. Również karta graficzna jest istotna. Zarówno Pirates Gold, jak i Master of Orion szybciej chodziły na karcie Paradise (akceleratorze windowsowym) niż na zwykłej karcie SVGA (Trident), mimo że obie karty mają taką samą wielkość pamięci RAM.

Nie łudźmy się, że dobra gra strategiczna da się uruchomić na byle czym. Piękna grafika i dźwięk oraz rosnąca "inteligencja" programu pochłaniają coraz więcej mocy obliczeniowej oraz zasobów maszyny. Dziś dla gier strategicznych solidnym minimum jest komputer wyposażony w: procesor co najmniej 486SX/25 MHz, 4 MB RAM (najlepiej 8 lub więcej), szybki dysk twardy, co najmniej 120 MB (a nawet 1 GB to mało we współczesnych zastosowaniach), doskonałą kartę wideo pracującą w standardzie VESA Local-Bus, z 1 lub 2 MB (najlepiej VRAM), dobrą kartę dźwiękową, porządną i nie zacinającą się mysz, czasem nawet czytnik CD-ROM lub modem.

Na szczęście, jest jeszcze sporo znakomitych gier (jak Civilization), które mają — relatywnie — minimalne wymagania sprzętowe i pójdą na każdym AT.



Przykład okna dialogowego (Master of Orion, badania naukowe): duży ekran z listą wynalazków, nad nim 6 klawiszy do aktywacji różnych typów list (aktywna lista "WEAPONS"), na dole okienko opisujące wskazany wynalazek, w rogu przycisk sterujący "OK", nad nim okienko statusu "TOTAL RESEARCH", informujące o sumie środków przeznaczanych na badania, wyżej grupa sześciu suwaków pokazująca rozdział środków na prace w określonych dziedzinach, obok nich żaróweczki wskazujące postęp prac badawczych i pola z liczbowym przedstawieniem ogólnego zaawansowania w danej dziedzinie.

Instalacja

Na ogół dobra gra jest obecnie dostarczana w postaci skompresowanej, na dyskietkach instalacyjnych. Po uruchomieniu programu instalacyjnego możemy grę rozpakować na dysk twardy. Zasadniczo mamy możliwość wyboru miejsca na dysku, choć np. gra Patriot instaluje się obligatoryjnie w katalogu o tej samej nazwie.

Po zainstalowaniu gry następuje jej konfiguracja, która sprowadza się do wyboru źródła dźwięku oraz ewentualnie urządzenia wejścia (klawiatura, mysz, joystick) czy ustawień pamięci. Nie wybiera się grafiki, gdyż zazwyczaj jest to wyłącznie VGA.

Program instalacyjny może też ostrzec nas, że gra nie będzie chodzić, gdyż jest za mało wolnej pamięci. Nie przejmujmy się tym i nie odwołujmy instalacji, jeśli komputer nam to proponuje. Przecież zawsze możemy spróbować zwolnić część pamięci. W najlepszej sytuacji są posiadacze MS-DOS w wersji co najmniej 6.0 — mogą sporządzić wielowariantowe zbiory CONFIG.SYS i AUTOEXEC.BAT tak, aby możliwe było przełączanie komputera do konfiguracji z odpowiednią ilością wolnej pamięci.

Interfejs

Aby możliwe było rozgrywanie jakiejkolwiek gry strategicznej (inej zresztą też) trzeba opanować sposób obsługi tej gry. Zasadniczym elementem gry strategicznej jest najczęściej główna plansza, stanowiąca wycinek większej mapy. Na tej planszy wskazujemy oddziały, miasta, planety — aby wydawać im rozkazy i kontrolować ich stan. Jednak wydawania poleceń na ogół nie dokonuje się bezpośrednio na mapie gry. Do tego celu służy menu, czyli spis podstawowych opcji, których wywołanie nie powoduje zazwyczaj wykonania konkretnej czynności, lecz ukazuje bardziej szczegółowe opcje lub polecenia niższego rzędu. Pierwszym krokiem będzie więc zapoznanie się z menu, a także przejrzenie wszystkich opcji podrzędnych. Na ogół nazwy tych opcji, lub ich grup, mówią same za siebie — na przykład opcja Orders w Cywilizacji zawiera dodatkowe menu, gdzie pogrupowane są rozkazy, jakie możemy wydawać aktywnemu oddziałowi, opcja Civilopedia (aluzja do słowa "encyklopedia") zawiera zaś spis informacji, które możemy sobie przeczytać, aby się czegoś pożytecznego dowiedzieć. Jeżeli nabędziemy wprawy w posługiwaniu się menu, to łatwo nam będzie zorientować się w budowie nowej gry, na podstawie jego analizy.

Nie zawsze po wybraniu głównej opcji menu pojawiają się polecenia podrzędne (w tzw. pull-down menu). Czasami przechodzimy do okna dialogowego gdzie — zazwyczaj — są pewne typowe elementy, takie jak: przyciski sterujące, listy, suwaki, pola opisowe i pola statusu. Napis na przycisku lub obok niego informuje nas, jaka czynność zostanie wykonana po wciśnięciu tego przycisku. Lista zawiera spis rzeczy, z których jedną możemy wybrać. Może ona być w postaci linijek tekstu albo ikon (miniaturowych obrazków), przedstawiających kolejne elementy. Suwak przypomina liniowy potencjometr z wieży stereofonicznej lub telewizora: przesuwając gałkę lub wypełniając pasek listwy innym kolorem, mamy możliwość płynnego (lub skokowego) ustawienia pewnych parametrów. Na przykład, za pomocą suwaków możemy dzielić dochód na różne wydatki, przypisując każdemu pewną liczbę środków. W takim wypadku suwaki muszą być sprzężone i powiększenie środków na jakiś cel musi automatycznie zabrać środki przeznaczone na resztę. Kolejnym elementem okienka dialogowego są pola opisowe

(zawierające zazwyczaj opis elementu wybranego z listy) i pola pokazujące status (na przykład dane na temat aktualnych wpływów do budżetu, procentowego udziału wydatków, liczby ludności, zapasów żywnościowych, itp). Informacje zawarte w polach statusu są generowane i uaktualniane przez komputer.

Pomysłem zaczerpniętym z systemu Windows jest coraz powszechniejsze stosowanie tzw. toolbars, czyli obszarów ekranu zapełnionych przyciskami sterującymi i (czasem) polami statusu — pozwalają one na bardzo proste i intuicyjne wykonywanie nawet wielce skomplikowanych czynności. Nieodłącznym elementem większości współczesnych gier strategicznych jest stosowanie myszy (w przeciwieństwie do joysticka w symulatorach lub grach zręcznościowych) i znaczenie kursora myszy posuwającego się na ekranie. Bardzo często kursor ten przyjmuje różną postać zależnie od tego, jaką czynność możemy nim wykonać.

II. Gra z lotu ptaka

Mapa

Gra strategiczna, podobnie jak szachy, rozgrywana jest na pewnej planszy. W przeciwieństwie jednak do klasycznej szachownicy, plansza gry strategicznej jest znacznie bardziej urozmaicona, a często nawet przekształcana w trakcie gry. Plansza ta zazwyczaj jest mapą. Może to być mapa całej planety (Cywilizacja, Dune) lub jakiegoś jej wycinka (Dune II, Patriot, Pirates, Pirates Gold). Mapa może obejmować bliżej nie sprecyzowany świat baśniowy (Warlords I i II) lub kosmiczny (Orion). Z reguły, cała mapa jest za wielka, aby dało się ją zmieścić na ekranie komputera. W takim wypadku gramy na powiększonym jej wycinku. Zajmuje on okno główne gry. Czasami mamy okienko poglądowe, gdzie przedstawiono całość planszy w zmniejszeniu — służy ono do szybkiego wskazywania miejsca, które chcemy obejrzeć w oknie głównym. W takim wypadku jest na nim zaznaczony prostokątną ramką obszar, obejmowany przez główne okno gry.

Od czytelnego wykonania mapy zależy dobra orientacja w terenie i wygoda gry. Na szczęście czytelność plansz jest z reguły bardzo dobra, w końcu mapa to element statyczny, który łatwo zaprogramować. Pomyślano nawet o takich drobiazgach, jak fale morskie rozbijające się o brzegi kontynentów (Cywilizacja) lub migotanie gwiazd (Orion).

Na początku gry plansza przeważnie jest zakryta i nie wiemy, gdzie się co znajduje. Tak postąpiono w Cywilizacji oraz Dune II. W pierwszej wersji Dune mamy co prawda widoczną mapę planety, ale nie jest nam znane położenie poszczególnych obiektów, w pewnym sensie ta mapa jest więc również zakryta. W Orionie widoczne są wszystkie gwiazdy, ale nie wiadomo, czy i jakiego typu planety zawierają.

Aby zorientować się w najbliższym otoczeniu należy podjąć rozpoznanie. W Cywilizacji i Dune II wysyłamy oddział, który będzie odkrywał kolejne połacie mapy (w przypadku morza będzie to oczywiście jakiś okręt). W Orionie posyłamy do nowego systemu statek kosmiczny. Nie zawsze jednorazowe rozpoznanie wystarcza. Na przykład, jeśli mamy już odkryty kawałek kontynentu (w Cywilizacji), ale nie odwiedzamy go co jakiś czas, to może się okazać, że ktoś założył tam swoje miasto. Tego typu sytuacja nie będzie jednak miała miejsca w Dune II — jeśli mamy działający radar, ponieważ umożliwia on kontrolę sytuacji na całym odkrytym przez nas obszarze.

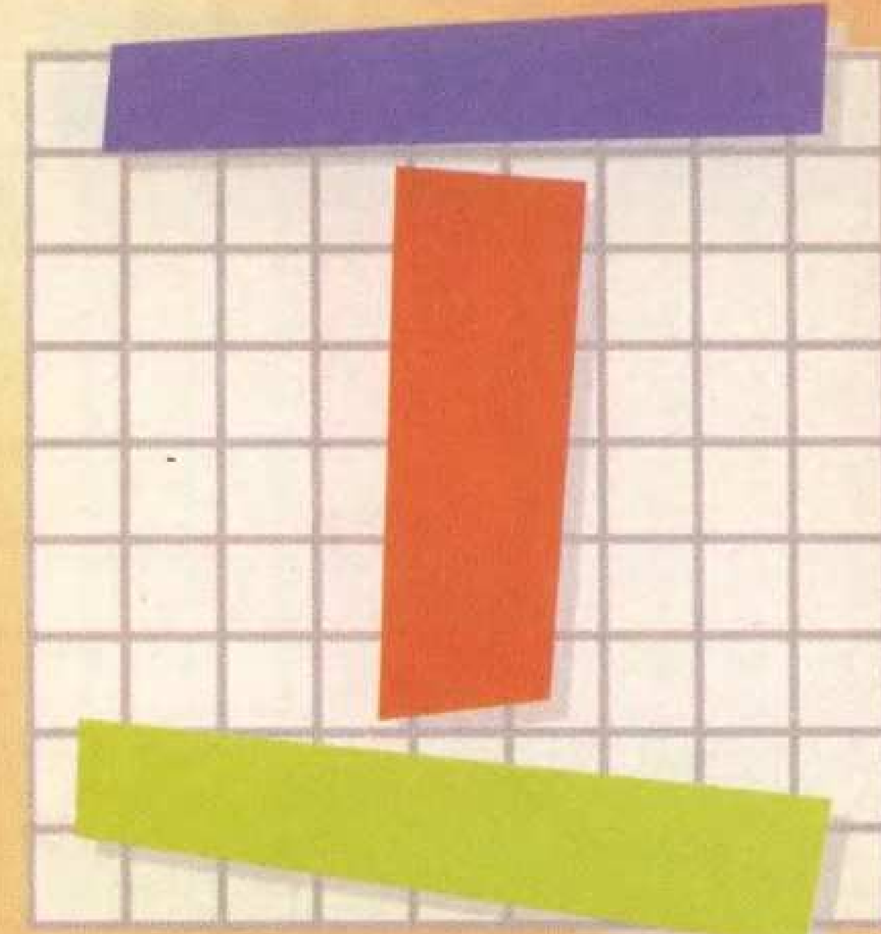


Przykład planszy gry (Civilization): na górze menu, z lewej u góry mała mapka świata z zaznaczonym fragmentem widzianym w głównym oknie po prawej (mapka ta służy do szybkiego wskazywania obszaru, który chcemy mieć w dużym oknie), pod nią pewien wskaźnik rozwoju cywilizacyjnego (miniatura pałacu), niżej garść danych na temat naszej cywilizacji (ludność, rok gry, żaróweczka pokazująca zaawansowanie prac naukowych, suma środków i ich rozdział pomiędzy różne wydatki), poniżej opis aktywnego oddziału, który nie musi być widoczny na wycinku mapy obrazowanym w głównym oknie gry.

Ośrodki i oddziały

Gry strategiczne łączą w sobie dwa elementy: ośrodki i oddziały. Czasem w grze w ogóle nie ma oddziałów (SimCity) lub ośrodków (Patriot). Generalnie, ośrodkiem w grze strategicznej jest pewien nieruchomy obiekt, w którym dokonujemy operacji produkcyjnych lub handlowych. Może to być albo pojedyncze miasto (SimCity lub Dune II) albo cały zespół punktów cywilizacyjnych (miasta w Cywilizacji, Pirates i Warlords lub planety w Orionie).

Ośrodek w grach strategiczno—wojskowych (Cywilizacja, Dune I i II, Warlords I i II, Orion) jest bazą produkcyjną lub szkoleniową dla naszych oddziałów wojskowych (i ewentualnie cywilnych). Ośrodki mogą być także miejscem badań naukowych. Pełnią one również swoją rolę



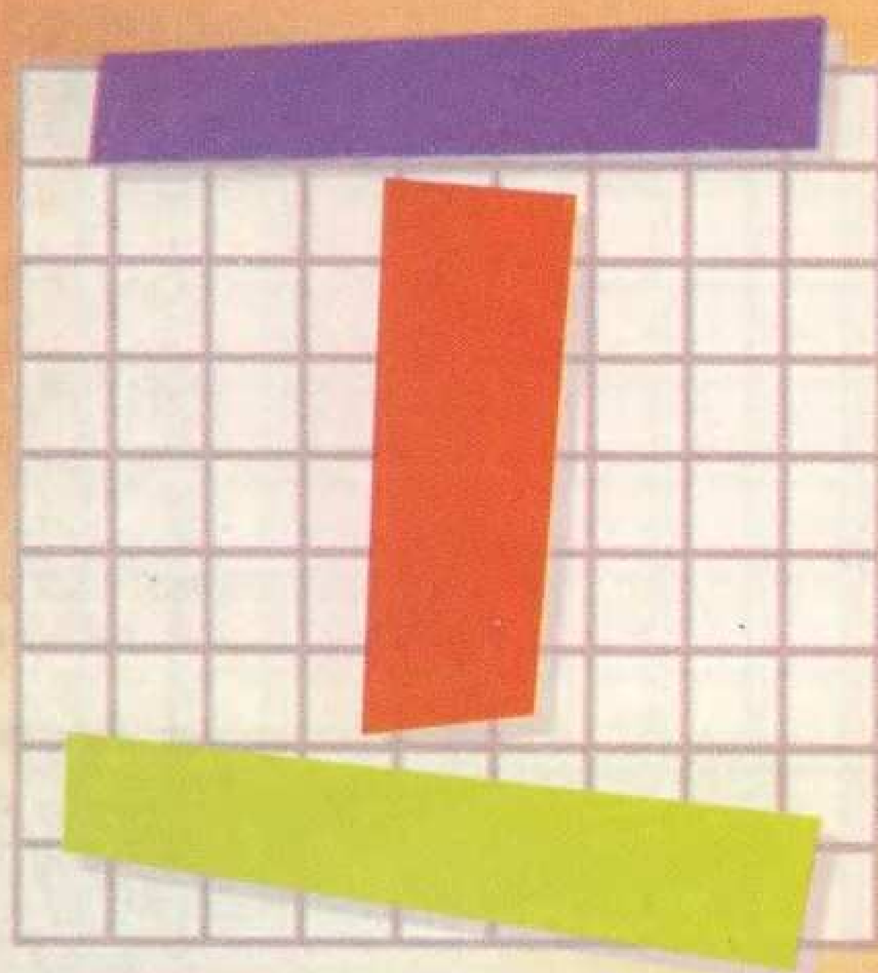
jako węzły komunikacyjne i handlowe. Aby zbudować silne imperium trzeba dysponować możliwie dużą liczbą prężnych miast lub kolonii planetarnych.

W Cywilizacji musimy dobrze zastanowić się, gdzie zakładać miasta tak, aby każde było jak najlepiej zaopatrzone i raczej nie zabierało zaopatrzenia innemu. W Orionie jesteśmy wolni od takich dylematów — po prostu zakładamy kolonie na planetach. Nie będą sobie wzajemnie przeszkadzały.

W SimCity cała gra polega na umiejętnym planowaniu i budowaniu miasta, natomiast w Dune II samo miasto stanowi tylko bazę wypadową dla produkcji i naprawy naszych jednostek, zaś celem gry jest zniszczenie nieprzyjacielskich instalacji. Podobnie jest w innych grach, tworzymy lub zdobywamy (w Warlords) kolejne ośrodki dla naszego państwa, by dzięki temu zwiększać swój potencjał produkcyjny i (najczęściej) siły zbrojne.

W Pirates wykorzystujemy nieprzyjacielskie miasta jako cele do ataku i plądrowania, zaś przyjazne nam metropolie (nawet należące do wrogich krajów) jako bazy dla naszej floty. Możemy tam sprzedać lub naprawiać statki, handlować z kupcami, dobierać załogę, zbierać wiadomości, otrzymywać nagrody lub dzielić łupy.

Aby możliwe były podboje, lub obrona naszego terytorium, należy produkować lub kupować oddziały, czyli wyspecjalizowane jednostki do prowadzenia różnych działań. Mogą to być formacje cywilne, które np. budują drogi i zakładają miasta (Cywilizacja) lub pełnią funkcje transportowe oraz eksploatują bogactwa naturalne (Dune i Dune II), albo oddziały wojskowe. Bardzo często mamy z czasem do dyspozycji coraz bardziej zaawansowane



jednostki — zależnie od rozwoju cywilizacyjnego (Cywilizacja, Orion). W Warlords dostępność nowych oddziałów do produkcji jest ograniczona tylko zasobnością naszego portfela. Czasem (Orion i Patriot) mamy możliwość projektowania własnych oddziałów i takiego ustawiania ich parametrów, aby nas najbardziej satysfakcjonowały.

W klasycznych grach strategicznych oddziały są przesuwane jak figury na szachownicy — o jakąś liczbę pól w różne strony. W Orionie pola planszy są rozmieszczone niesymetrycznie (gwiazdy) i poruszanie się oddziałów jest dokonywane po liniach prostych od jednej gwiazdy do dru-



giej. W Patriot teoretycznie nie jesteśmy ograniczeni żadnymi sztywnymi polami i możemy przesuwać oddział po takiej trasie, jaka się nam żywnie podoba, ale w praktyce i tam występują pewne ograniczenia. Można się jednak spodziewać, że w grach strategicznych nowej generacji przesuwanie oddziałów będzie się odbywało nie z pola na pole, ale płynnie, zależnie od nakreślonej trasy. Niestety, taka dowolność musi być okupiona większym obciążeniem komputera. Gry, w których realistycznie odtworzono obszar działań, nie dzieląc go na pola, lecz dając możliwość pełnej swobody ruchów, chodzą bardzo wolno (np. Patriot).

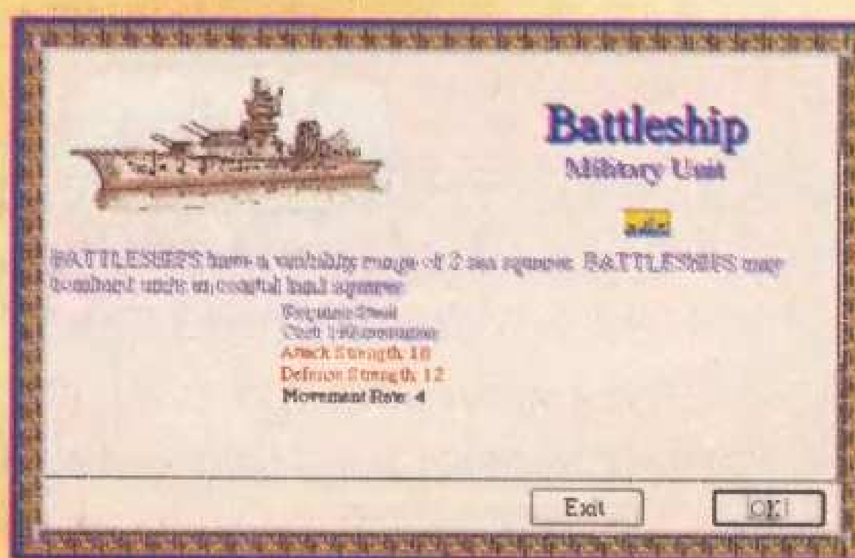
Produkcja i pieniądze

Aby możliwe było tworzenie nowych jednostek lub rozbudowa ośrodków, potrzebne są pieniądze i zdolności produkcyjne. Zazwyczaj połączone są one z liczbą mieszkańców (miasta w Cywilizacji i kolonie w Orionie) lub liczbą fabryk (Dune II). Pieniądze wpływają przede wszystkim z podatków lub eksploatacji bogactw naturalnych (zbieranie przyprawy w Dune i Dune II). Jeśli mamy zarówno produkcję, jak i pieniądze, to możliwe są dwa rozwiązania. Pierwsze polega na tym, że produkcja jest dokonywana za pieniądze (Dune II) i brak pieniędzy oznacza wstrzymanie produkcji. Druga oddziela produkcję od pieniędzy (Cywilizacja, Orion, Warlords): produkcja może trwać, gdyż każdy ośrodek ma pewną moc wytwórczą, natomiast pieniądze są pewną nadwyżką przeznaczoną do naszej dyspozycji. Możemy używać ich do finansowania zakupów nowych technologii (Warlords) lub do przyspieszania produkcji tam, gdzie powinna być szybko zakończona (Cywilizacja, Orion).

Pamiętajmy, że o sile cywilizacji nie decyduje liczba oddziałów wojskowych, lecz moc wytwórcza, która oznacza możliwość szybkiego wystawienia dużej armii. Często zdarza się, że przeciwnicy mają więcej oddziałów niż my (Cywilizacja, Orion). Jednak budują je latami, przeznaczając na to większość swoich dochodów. Jeśli są technologicznie zacofani, to wielka liczebność armii nie uchroni ich przed klęską. Bardziej zaawansowana cywilizacja będzie bowiem nie tylko produkowała więcej niż oni, ale także wystawi armię znacznie bardziej nowoczesną.

Nauka

Nie we wszystkich grach występuje element naukowy. Zasadniczo spotykamy się z nim jedynie w Cywilizacji i Orionie. Jeśli jednak występuje, to odgrywa bardzo ważną rolę. Rozwój naukowy otwiera możliwości tworzenia potężniejszej struktury cywilizacyjnej. Nasza produkcja będzie tańsza i bardziej wydajna, nasze



oddziały wojskowe nowoczesne i szybkie, ludność zadowolona — jeśli postęp naukowy zapewni nam możliwość korzystania z nowych technologii. Inwestowanie w rozwój naukowy jest najbardziej opłacalną działalnością, oczywiście po zapewnieniu sobie minimum bezpieczeństwa. Agresywni sąsiedzi, którzy jednak znajdują się na niższym szczeblu rozwoju, mogą być łatwo trzymani w ryzach przez znacznie mniej liczną, ale lepiej uzbrojoną armię. Zaś w razie konieczności ataku na wroga, mamy szansę szybciej i mniejszym kosztem go zniszczyć.

Zasada rozwoju naukowego jest taka, że przeznaczamy pewne fundusze na badania naukowe i wybieramy wynalazek, który chcemy otrzymać. Po pewnym czasie nasi naukowcy dokonują odkrycia, po czym możemy wybrać następne zagadnienie, nad którym będą pracować. Im więcej pieniędzy na naukę, tym szybsze dokonywanie wynalazków.

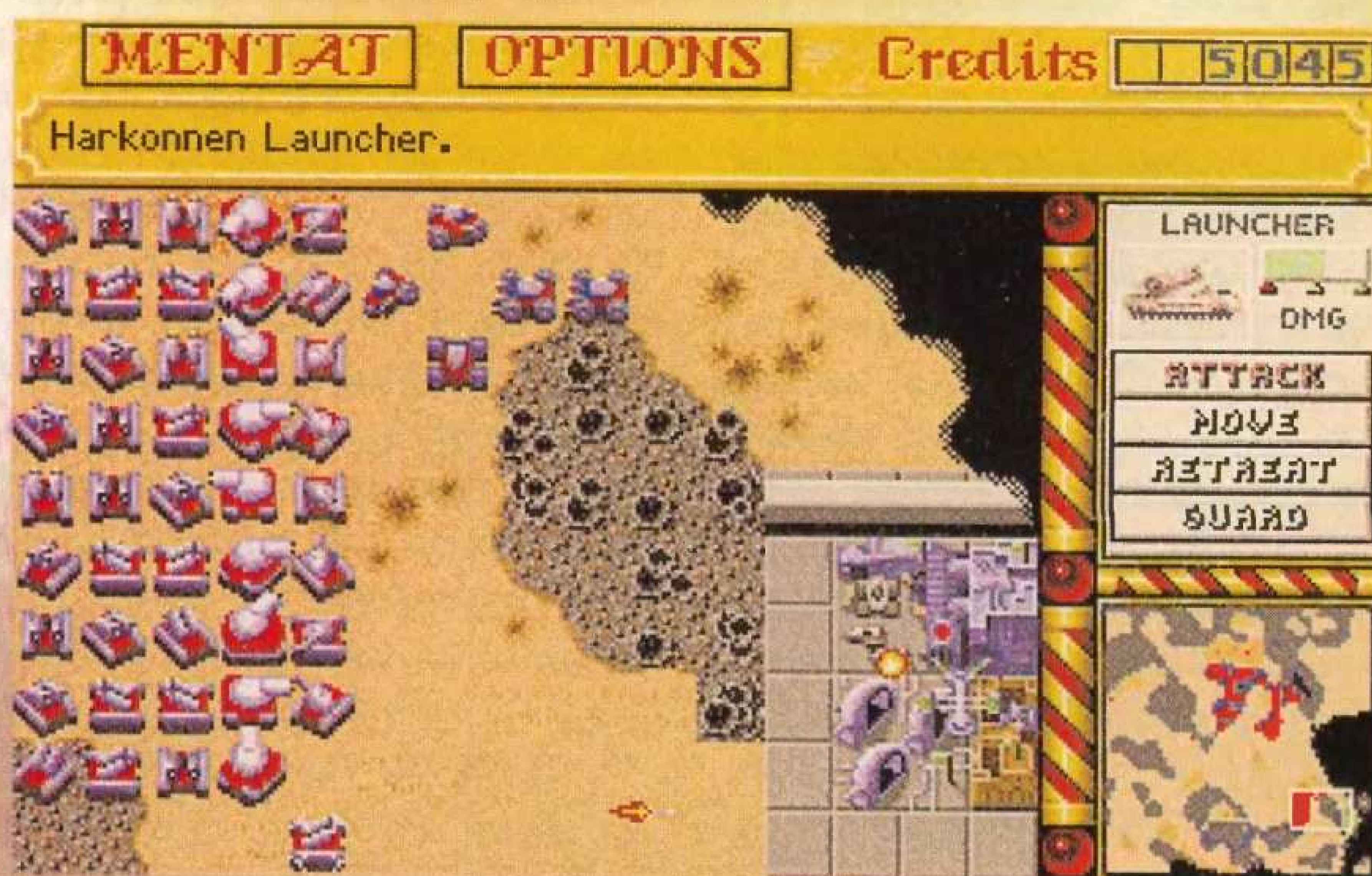
Jeśli rozwój naukowy przebiega wielotorowo (Orion), to czasami pojawia się konieczność przerzucenia pieniędzy z jednego projektu badawczego na drugi, dla zaspokojenia jakiegoś pilnego zapotrzebowania na nowy wynalazek.

Kultura i religia

W Cywilizacji występują elementy kulturalno—religijne. Możemy stawiać w naszych miastach pewne budowle o przeznaczeniu rozrywkowym lub religijnym, które służą do uszczęśliwiania naszego społeczeństwa. Podobną rolę pełni budowanie stadionu w SimCity. Nieszczęśliwe społeczeństwo może buntować się i sprawiać nam inne kłopoty.

Polityka i dyplomacja

Możliwości prowadzenia polityki metodami pokojowymi są wprawdzie w wielu grach obecne, ale ograniczone. Polityka sprowadza się do zawierania lub łamania sojuszy oraz zachęcania innych stron do prowadzenia wojen z naszymi wrogami. W Cywilizacji



Walka (Dune II): im więcej oddziałów skoncentrowanych do ataku, tym lepiej. Tutaj mamy sytuację przejaskrawioną — jedna czwarta z pokazanych oddziałów byłaby aż nadto wystarczająca. U góry menu, w górze z prawej okienko sterujące (w tym przypadku launcherem) — pokazana jest tam nazwa oraz ikona pojazdu, jego status zniszczeń, a także 4 klawisze z opcjami. Pod paskiem menu jest listwa z pojawiającymi się różnego typu informacjami, pod okienkiem sterującym poglądowa radarowa mapka terenu, służąca do szybkiego odnajdywania właściwego miejsca na mapie głównej. Widoczny czarny fragment planszy nie został jeszcze odkryty.

mamy możliwość skłonić inne państwa do zaatakowania jakiegoś przeciwnika, lecz aby do tego doszło powinniśmy wypłacić atakującemu pewną sumę jako zwrot kosztów. W Orionie po prostu proponujemy zadeklarowanie wojny z inną rasą. W Warlords mamy możliwość zaakceptowania pokoju proponowanego nam przez innych graczy (i wtedy gra się kończy) — jest to jedyny dyplomatyczny epizod w tej grze.

Ciągle jeszcze brakuje szczegółowo dopracowanej opcji politycznej. Zawieranie lub łamanie sojuszy to za mało jak na bogactwo polityki. Przecież sztuka negocjacji to nie tylko sygnowanie traktatów, ale przede wszystkim ustalanie ich treści: koncesje terytorialne, zmniejszanie lub zwiększanie niezależności naszego przeciwnika, propozycje sojuszy militarnych ze ściśle określonymi powinnościami — tego w grach, jak na razie, nie ma...

Wywiad i kontrwywiad

O ile opcja polityczna jest w grach strategicznych mało dopracowana, o tyle wywiad i kontrwywiad są na dość dobrym poziomie. Nie chodzi tu wyłącznie o wywiad, rozumiany jako rozpoznanie wojskowe (Dune, Dune II, Patriot). W grach strategicznych mamy swoich własnych Jamesów Bondów!

Opcje wywiadowcze dostępne są w dwóch wielkich symulacjach cywilizacyjnych firmy MicroProse: Cywilizacji i Orionie. Mamy możliwość zakładania ambasad przy obcych państwach. W Cywilizacji ambasada informuje nas o odkryciach dokonanych przez przeciwników, zmianach rządu, ich polityce zagranicznej oraz ogólnej kondycji. W Orionie mamy możliwość porównania rozwoju swego państwa z innymi w kilku dziedzinach jednocześnie.

O ile opcja informacyjna jest stosunkowo mało użyteczna, o tyle klasyczny wywiad, czyli szpiegostwo, może słabszemu państwu oddać usługi. W Cywilizacji każde działanie wywiadu musi być dokonane przez oddział dyplomatyczny, niekiedy też oddział ten znika po wykonaniu swojego zadania (dla następnej misji musimy wyprodukować nowy). W Orionie po prostu przeznaczamy pewne fundusze na działalność wywiadowczą i to wystarcza. Nasi szpiedzy mogą ukraść przeciwnikom technologie (ale niekoniecznie akurat te, na których nam obecnie zależy) lub prowadzić dywersję: niszczyć zasoby nieprzyjaciela (fabryki, budowle, fortyfikacje) lub wywoływać rewolucje i dezercje w szeregach jego wojsk. Oczywiście, taka krecia robota kosztuje.





W Orionie przewidziano też istnienie kontrwywiadu. Ustalamy, jaka suma będzie przeznaczona na zwalczanie działalności nieprzyjacielskich szpiegów. Im więcej pieniędzy na to wydamy, tym bardziej jest prawdopodobne, że złapiemy wszystkich.

Wypadki

Wypadki chodzą po ludziach i po cywilizacjach. Najrozmaitsze zdarzenia losowe mogą nam bardzo zaszkodzić. W Cywilizacji i Orionie możemy się spotkać z wieloma przykrymi wypadkami: najazd barbarzyńców lub kosmicznej ameby, pożar albo trzęsienie ziemi niszczące jakieś budowle, głód, zaraza, klęska ekologiczna. Mogą również być przypadki pozytywne: znajdziemy jakieś pieniądze, nowy wynalazek, jakaś planeta stanie się nagle bogata, itp.

Aby mieć duży komfort w grze, trzeba ją często zapisywać. Szczególnie, jeśli gra się na rekord, bo wtedy nie można tolerować najmniejszych potknięć.

Rating

Porównywanie parametrów różnych państw to opcja wielu gier strategicznych. W Warlords, Cywilizacji i Orionie mamy możliwość ustalenia naszego poziomu, w stosunku do innych stron, jednocześnie w wielu dziedzinach. W SimCity możemy się zapoznać ze statystyką dotyczącą naszego miasta. Patriot daje nam dokładną listę strat własnych i nieprzyjaciela. W Dune II po zakończeniu misji komputer porównuje dokonania nasze oraz przeciwnika.

Nie każda gra posiada punktowanie wyników. W Dune II czy Cywilizacji mamy wynik, przypisany do każdej rozgrywki i możemy bić rekordy. W Orionie nie zastosowano żadnej punktacji! Po prostu grę można skończyć na jeden z trzech sposobów i tyle...

II. Kamieniem czy chlebem?

Dwa scenariusze

W większości gier strategiczych mamy do wyboru dwie metody postępowania: pokojową i militarną. Czasami opcja militarna jest niezbędna, bez zbrojnych roztrzygnięć nie ma zwycięstwa w grze (obie wersje Dune i Warlords). W SimCity nie ma opcji militarnej. W Patriot nie ma opcji pokojowej. W Cywilizacji i Orionie są obie, a zwycięstwo nie musi być połączone z podbojem świata. Szczególnie widoczne jest to w Orionie — można wygrać, nie oddając dosłownie ani jednego strzału! Jest to bardzo cenna możliwość dla tych, którzy lubią coś budować, a nie tylko zadeptywać.

Si vis pacem, para bellum

Kto chce mieć pokój niech szykuje wojnę — mawiali Rzymianie. Najważniejszą rzeczą w grze strategiczno—wojskowej jest zapewnienie sobie niezbędnego bezpieczeństwa. Niezależnie od tego, czy będziemy zabawiać się w nowego Napoleona, czy Gandhiego, obrona naszych włości to sprawa pilna. Bez niej po prostu nas nie będzie...

Obronę zapewniają trzy elementy: fortyfikacje (bazy rakietowe w Orionie, mury i fortece w Cywilizacji, bunkry w Dune II), oddziały wojskowe (nierzadko specjalnie przystosowane do operacji obronnych) i elementy dodatkowe (np. planetarne pole siłowe w Orionie). Bardzo ważną rzeczą, którą trzeba poznać eksperymentalnie, jest wielkość koniecznego minimum obrony. Obrona powinna być wystarczająca w znacznej większości przypadków. Oczywiście zdarzają się nadspodziewanie silne uderzenia, niczym dziewiąte fale, ale ich wystąpienie jest na tyle mało prawdopodobne, a dodatkowa obrona na tyle kosztowna, że jej rozbudowa nie opłaca się.



Militarna polityka imperialna

"Wojna jest nie tylko czynem politycznym, lecz i prawdziwym narzędziem polityki, dalszym ciągiem stosunków politycznych, przeprowadzeniem ich innymi środkami". Tak pisał generał Carl von Clausewitz, znakomity pruski teoretyk wojskowości. Opinia ta, choć wygłaszana ponad sto pięćdziesiąt lat temu, jest nadal aktualna. Pewne prawdy pozostają niezmienne. Największy geniusz sztuki wojennej — Napoleon — nie uznawał wygranych bitew, które nie przynoszą korzyści politycznych.

Wojna jest tylko inną formą prowadzenia polityki. Może to być polityka ekspansji imperialnej. Historyczne przykłady takiej polityki podbojów to działania starożytnego Rzymu, Aleksandra Wielkiego, Mongołów, Imperium Brytyjskiego, Hitlera, Stalina lub... Saddama Husseina. Nie zawsze bowiem wojna kończy się zwycięstwem.

Można sprowadzić grę strategiczną do kolejnych podbojów. Czasami jesteśmy do tego zmuszeni — nie tyle nawet treścią gry, co sytuacją. Podboje to jedyna dla słabszych cywilizacji szansa wywalczenia sobie przewagi nad silniejszymi przeciwnikami. Każdego można doprowadzić do ruiny, urywając z jego terytorium kawałek po kawałku. Taka wojna z silniejszym będzie bardzo krwawa i przewlekła. Słabszemu może się jednak opłacać, ponieważ w czasie zajmowania nieprzyjacielskich ośrodków zdobywa on pieniądze, nowe moce produkcyjne, a czasem również wynalazki.

Prowadzenie wojny to przeznaczanie znacznej części dochodów na zbrojenia — ogranicza ono nasz rozwój i skazuje na korzystanie z coraz bardziej przestarzałych technologii. Dlatego lepszym wyjściem może być obranie pokojowej drogi rozwoju.

Pokojowa polityka mocarstwowa

Jeśli jesteśmy tak samo, lub lepiej, rozwinięci od przeciwników, możemy pokusić się o prowadzenie polityki mocarstwowej. Nie każda gra na to pozwala, ale tam, gdzie nie trzeba pokonać wszystkich, by zwyciężyć, polityka mocarstwowa może być znacznie ciekawsza od wojny.

Polityka mocarstwowa polega na umacnianiu swojej wiodącej pozycji przez umiejętne wykorzystywanie waśni między przeciwnikami (divide et impera), popieranie słabszych i odwracanie swojego poparcia, jeśli słabsi urosną w siłę. Poza tym, wielkie mocarstwo sięga po najlepsze kąski. Mogą to być miasta zlokalizowane w pobliżu bogactw naturalnych (Cywilizacja) lub bardzo bogate planety (Orion). Pod różnymi pretekstami zajmuje te obszary, spychając przeciwników na peryferia. Buduje ośrodki w ważnych punktach. Często posiada silną armię, zdolną do wymazania z map każdego konkurenta.

Jednak polityka mocarstwowa nie polega na zachęcaniu innych cywilizacji do wzajemnego pozabijania się. Wręcz przeciwnie, staramy się koegzystować ze wszystkimi w pokoju i nie zależy nam na zmianie status quo. Im bardziej stabilna będzie sytuacja, tym większe dochody czerpiemy z handlu i pokojowego rozwoju. Pamiętajmy bowiem, że wydatki na cele wojenne to pieniądze niszczone na polach bitew, natomiast korzyści osiągnięte w pokojowym rozwoju potrafią procentować.

Jeśli pokój nam się znudzi, zawsze możemy wywołać wojnę (i wygrać ją). Zwycięzcy nikt nie będzie pytał o rację.

* * *

Jeśli pasjonuje Cię budowanie czegoś, wywalczanie sobie uznania oraz szacunku wszystkich, jeśli lubisz wykazywać się odwagą i zaradnością, nie masz kłopotów z administrowaniem dużymi imperiami — gra strategiczna może być dla Ciebie doskonałym rozwiązaniem. Ale, oczywiście, nie zastąpi ona dobrego symulatora czy szachów. Traktuj ją jako jedną z możliwości. W końcu nawet najbardziej zagorzały zwolennik takich gier lubi sobie pograć z komputerem w karty, czy polatać na Fokkerze D. VII.

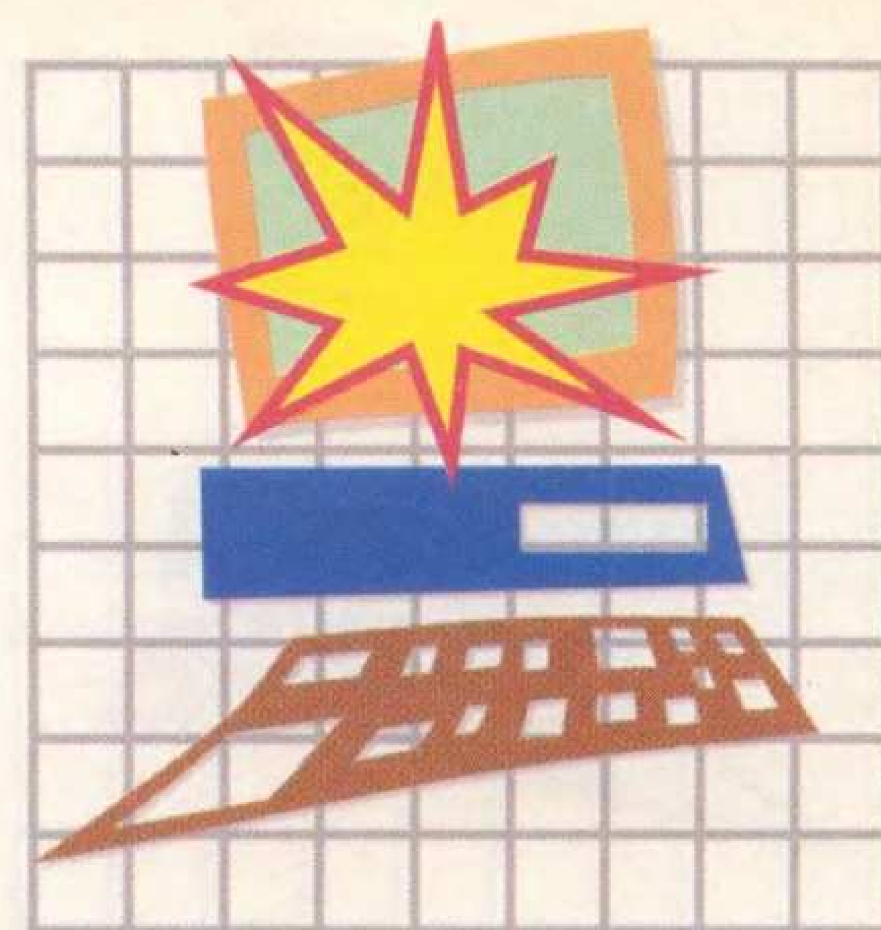
Zakup gry strategicznej to dobra i stabilna inwestycja. Ale przedtem się upewnij, czy taka gra będzie Ci odpowiadała. Nie ma w nich bowiem taniej łatwizny. Jeśli nie chcesz być kasowany przez (na ogół mało inteligentnych) komputerowych przeciwników — musisz dobrze pomyśleć.

Zakładanie wentylatorka na głowę nie jest jednak potrzebne.

Maciej Warzecha



KARTY DO GRANIA



Udźwiękowienie Peceta nie było zadaniem łatwym, bowiem biedaczek głuchy był od urodzenia. Dla chcącego nie ma jednak nic trudnego, więc podjęto się tego zadania, gdy tylko stało się jasne, że dalszy rozwój PC będzie miał dużo wspólnego z zastosowaniami rozrywkowo—domowymi. Podejścia były różne; najprostszym i zarazem najbardziej genialnym rozwiązaniem okazała się przystawka — przetwornik cyfrowo-analogowy podłączany pod port równoległy (drukarkowy), w Polsce znany jako "Covox". Jednak prymitywizm takiego urządzonka, a także ograniczenia wynikające z maksymalnego uproszczenia konstrukcji (te szumy i trzaski...) nie dały mu większych szans na rynku. Wprawdzie w Polsce "Covox" rozszedł się w masowych ilościach, a to ze względu na swą niską cenę, lecz w dzisiejszych czasach trudno traktować go poważnie, chociaż wielka część rodzimego oprogramowania obsługuje praktycznie tylko "Covoxa". Nie jest to jednak spowodowane doskonałością tej przystawki, a raczej niedoskonałością naszych programistów.

Jedną z pierwszych, naprawdę poważnych prób umuzykalnienia PC było stworzenie karty AdLib i rozwinięcie jej konstrukcji — w firmie Creative Laboratories powstała karta Sound Blaster. Obie karty stały się najbardziej rozpowszechnionym standardem dźwięku na PC, obsługiwanym przez praktycznie wszystkie gry i programy. Karta AdLib (ośmiobitowa, skrót pochodzi od używanego w muzyce określenia tempa "ad libitum", oznaczającego "dowolnie"), ma "na pokładzie" jedenastogłosowy syntezator dźwięku FM, pozwalający na jednoczesne generowanie dziesięciu głosów instrumentalnych i jednego — perkusji. Sound Blaster wyposażony jest w identyczny syntezator, lecz — począwszy od wersji 1.5 — ma także dodatkową możliwość odtwarzania i nagrywania próbek dźwięku (sampli) oraz standardowe piętnastoigłowe złącze typu Canon, służące do podłączenia joysticka, ale jednocześnie także urządzenia pracującego w standardzie Musical Instrument Digital Interface, czyli MIDI. Oznacza to, że za pośrednictwem Sound Blastera można podłączyć do PC dowolne urządzenie MIDI (klawiaturę, klawiaturę z syntezatorem, lub sam syntezator bez klawiatury, a nawet np. sterownik oświetlenia do dyskoteki, czy procesor efektów) i sterować nim.

Rodzina kart zgodnych ze standardem AdLib/Sound Blaster (a zgodnych z nimi — nie przesadzam — są setki, produkcji różnych firm) składa się na ogół z trzech podstawowych typów:

- kart zbliżonych konstrukcyjnie do Sound Blastera 2.0: ośmiobitowy przetwornik analogowo-cyfrowo-analogowy (sampler), jedenastogłosowy syntezator FM i MIDI/Joystick;
- kart określanych na ogół jako "Pro": ośmiobitowy sampler stereo z poprawioną częstotliwością próbkowania (lepsza jakość), bardziej nowoczesny i wydajny syntezator (OPL3) z możliwością generowania 22 głosów i układ miksera, umożliwiający mieszanie dźwięków z przetwornika z muzyką z syntetyzatora. Standardowo karta posiada złącze MIDI/Joystick.
- kart "16", wyposażonych w znacznie lepszy sampler z układami cyfrowego przetwarzania sygnału (DSP), mikser o większej wydajności i lepszy syntezator (OPL3) oraz złącze MIDI/Joystick.

Szesnastobitowe karty Sound Blaster (oraz ich odpowiedniki — Sound Galaxy NX Pro 16) posiadają także specjalne rozszerzenie — płytkę montowaną w odpowiednim złączu na karcie, będącą "rasowym" modułem syntezatora cyfrowego, zgodnego ze standardem General MIDI. Wprawdzie zainstalowanie takiego rozszerzenia znacznie powiększa możliwości karty (powiedzmy szczerze — zupełnie zmienia jakość brzmienia), wymaga jednak sporej dopłaty — zbliżonej do ceny samej karty bez rozszerzenia, co niestety zmniejsza atrakcyjność takiego rozwiązania.

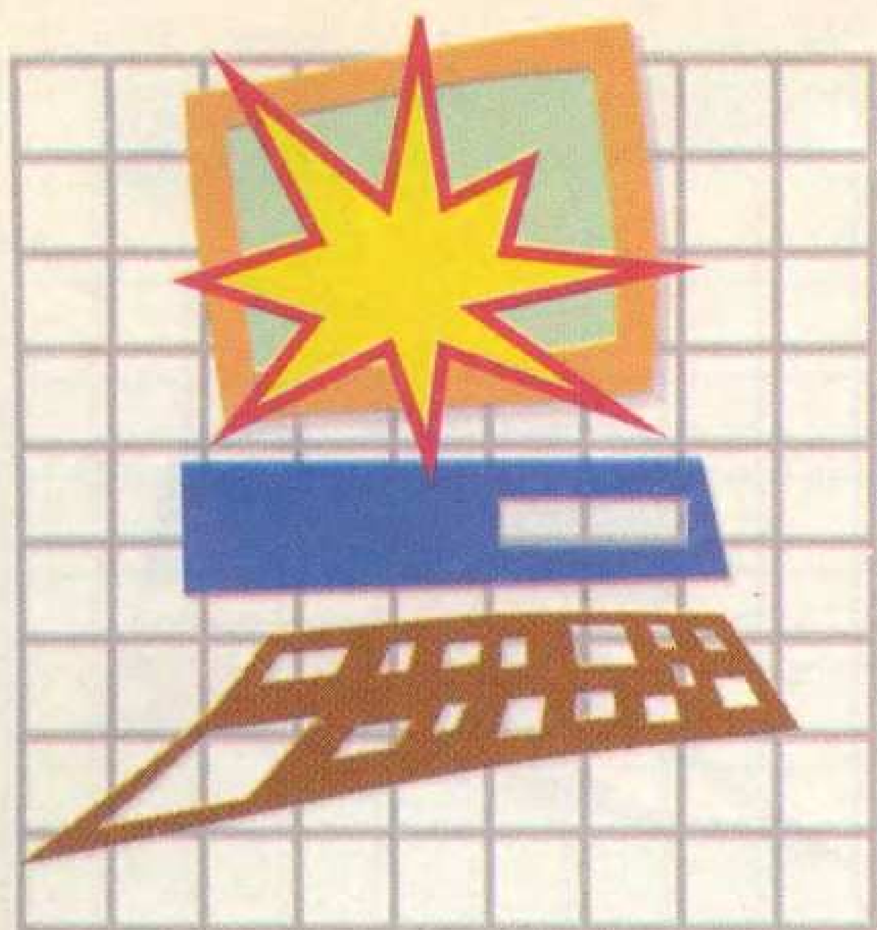
Zwykłe Sound Blastery i zgodne z nimi karty - to dziś już prawie historia. Wprawdzie wielu graczy posiada je w swoich komputerach i nadal sprzedaje się ich na świecie bardzo dużo, a każda gra w pierwszym rzędzie obsługuje właśnie standard SB, lecz z punktu widzenia postępu technicznego — konstrukcja wyposażona w przestarzały układ syntezatora FM przestała spełniać wymagania, które stawia przed nią rozwój oprogramowania. Przełomem w historii kart dźwiękowych było ukazanie się na rynku produktu firmy Gravis: karty Gravis Ultra Sound.

Gravis

Podstawową różnicę między Ultra Sound a pozostałymi kartami stanowi mechanizm generowania dźwięku. W przypadku Ultra Sound jest to 32-kanałowy sampler z własną pamięcią RAM. Instalowany w typowym Sound Blasterze układ syntezatora FM generuje dźwięk analogowy, mieszając sygnał dawany przez kilka osobnych generatorów, zaś kanał samplera pozwala nagrywać lub odtwarzać tylko jeden sygnał na raz. "Napęd" karty Ultra Sound składa się zaś ze wspomnianego 32--kanałowego odtwarzacza próbek, którego wyjścia trafiają do prostego stereofonicznego miksera. 16-bitowy, stereofoniczny sygnał produkowany przez mikser jest zamieniany na postać analogową i dostarczany do dźwiękowego wyjścia karty. Konfiguracja, w której sampler i mikser realizowane są cyfrowo, daje bardzo duże możliwości. Jedną ze "sztuczek" jest traktowanie par kanałów monofonicznych jako kanały stereo. Uzyskuje się w ten sposób praktycznie pełną kontrolę nad efektem stereofonicznym, włącznie z regulacjami typu "przód—tył", "góra — dół" itp., co w przypadku Ultra Sound nazwano dźwiękiem "trójwymiarowym" (3D).

Większość firm już w tej chwili zaczyna wydawać programy (gry), w pełni korzystające z moż-





liwości Ultra Sound; wszystkie inne programy mające sterowniki do Sound Blastera wprawdzie działają z Ultra Sound, lecz z oczywistych względów nie wykorzystują w pełni jego możliwości. Tutaj też wychodzi największa słabość GUS: emulacja standardu Sound Blastera musi odbywać się programowo, przez korzystanie z dodatkowego, rezydującego w pamięci "Sound Board Operating System". Ponadto pewną wadą GUS jest to, że karta musi wczytywać próbki do pamięci RAM, co czasami — szczególnie przy nieco wolniejszym komputerze — może niestety powodować "czkawkę" i nieprzyjemne zatrzymywanie dźwięku. Dlatego firma zaleca swoją kartę posiadaczom 386 i lepszych, z odpowiednio szybkim twardym dyskiem. Posiadacze GUS nie mogą "nagrywać" dźwięku w rozdzielczości szesnastobitowej, a tylko w ośmiobitowej, co też trochę osłabia dobre wrażenie, które sprawia karta.

Dosłownie miesiąc temu pojawiła się w Polsce nowa karta firmy Gravis, Ultra Sound Max. Wyeliminowano w niej podstawową słabość poprzedniej wersji, Advanced Gravis — brak możliwości digitalizowania dźwięku z rozdzielczością szesnastu bitów. Ultra Sound Max działa już w obie strony z rozdzielczością szesnastobitową, w dodatku oferując profesjonalną częstotliwość próbkowania 48 kHz, rzadko spotykaną (praktycznie w ogóle) w kartach dźwiękowych klas amatorsko — półprofesjonalnych. W GUS Max rozbudowano też znacznie zgodność ze standardem MIDI, wprowadzając programową emulację syntezatorów MT-32 i Sound Canvas, a także komplet próbek do emulacji General MIDI.

Rozszerzone oprogramowanie obejmuje m.in. edytor próbek (wprawdzie bardzo prosty, ale jednak...) oraz program do zarządzania "bankami" brzmień, oba pracujące pod kontrolą MS Windows. Poza tym zestaw programów pozostał praktycznie ten sam, wyłączając jeszcze kilka drobnych narzędzi do Windows, w tym odtwarzacz plików MOD z Amigi (jeden z pierwszych, jakie widziałem w środowisku "okienek"). Karta posiada zainstalowane fabrycznie 512 kB RAM, z możliwością rozszerzenia do 1 MB. Kartę wyposażono w trzy interfejsy do CD-ROM: Panasonic, Mitsumi i Sony (to istotne rozszerzenie!), a także możliwość dołączenia dodatkowej karty z syntezatorem MIDI klasy profesjonalnej. Brzmienie Ultra Sound Max nie odbiega jednak zasadniczo od podstawowej wersji GUS.

Ultra Sound stała się dlatego przełomem, że była pierwszą na świecie tanią i popularną kartą, wykorzystującą nie układ syntezatora FM, lecz "rasowy" syntezator korzystający z próbek. Nie była jednak tak naprawdę pierwsza; długo przed jej ukazaniem się na rynku firma Roland oferowała kartę LAPC-1, która miała na "pokładzie" kompletny moduł syntezatora MIDI oznaczonego symbolem CM-64. Natomiast od ponad dwóch lat ta sama firma oferuje kartę oznaczoną SCC-1, zawierającą kompletny syntezator MIDI Sound Canvas. Muzyka płynąca z kart Rolanda to coś zupełnie innego, niż muzyka generowana nawet przez Ultra Sound. Produkty Rolanda są jednak relatywnie drogie (SCC-1 ok. 14 mln zł) i przeznaczone raczej do zastosowań profesjonalnych dla muzyków, bądź do prezentacji multimedialnych wysokiej klasy. Tym niemniej, spora część gier obsługuje kartę LAPC-1 w trybie emulacji MT-32 (inny standard syntezatora MIDI firmy Roland). Dodajmy zresztą, iż spektakularne sukcesy na rynku amerykańskim odnosi już od dość dawna nieznana praktycznie w Polsce firma Turtle Beach Systems, której karty dźwiękowe znacznie odstają od standardu i są cenione (niektóre droższe typy) także wśród profesjonalistów. Karty z syntezą falową (cyfrową) mają w swoich katalogach także firmy znane np. z produkcji kart graficznych — np. Orchid, Cirrus Logic, ATI, itd. Żadna z nich jednak nie osiągnęła tak istotnego sukcesu, jak Ultra Sound. Powodem jest często cena, lecz także fakt, iż karty te są mniej znane np. na rynku europejskim.

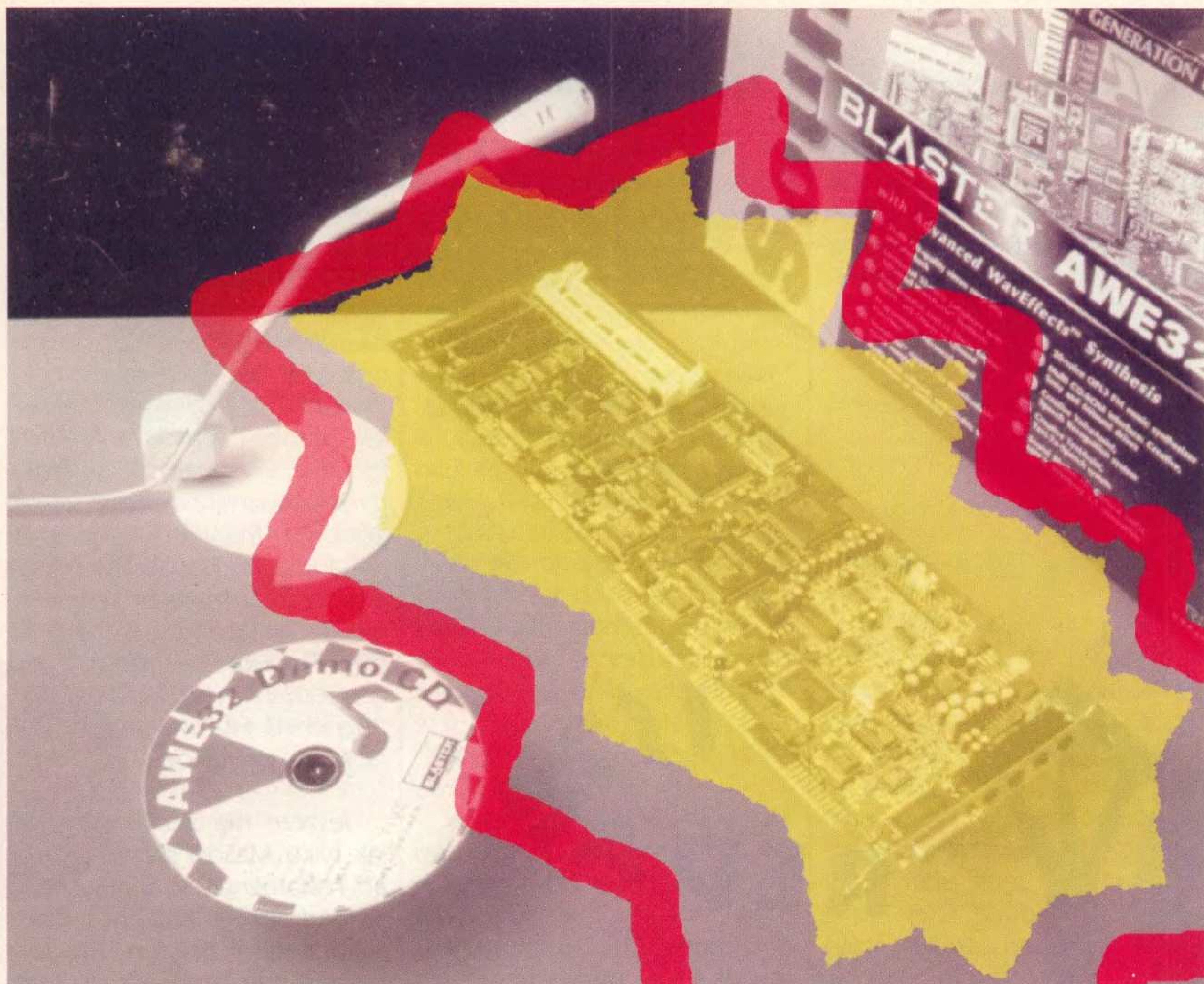
Dobrym przykładem karty muzycznej, produkowanej przez firmę znaną bardziej ze swoich kart grafiki do PC, jest Sound Wave 32 firmy Orchid. Sound Wave wyposażono w układ cyfrowego procesora sygnału (DSP) firmy Analog Devices, o symbolu ADSP 2115, pracujący z dość zawrotną szybkością 20 MIPS. Dzięki niemu, a także 8 megabitom próbek dźwięku w pamięci ROM — SW jest zdolna do emulacji kilku standardów dźwięku na PC — m.in. Sound Blastera 16 i Roland MT-32. Układ Analog Devices o symbolu 1848 (dodajmy — jeden z popularniejszych DSP na rynku "pecetowych" kart dźwiękowych) zapewnia pełną zgodność ze standardem Microsoft Sound System. Karta posiada także interfejs MIDI, pracujący m.in. w trybie MPU-401 UART. Cena karty — ok. 300 USD.

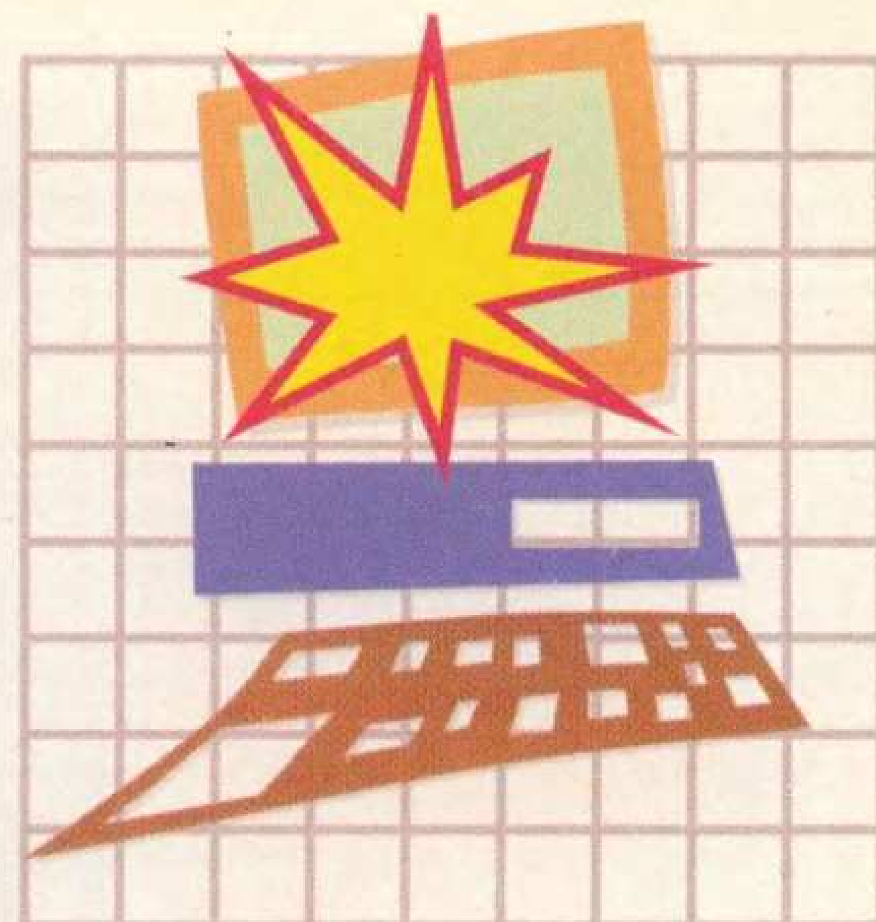
Rynek producentów kart dźwiękowych postanowiła także podbić firma Logitech, znana raczej z produkcji skanerów i myszek. Oferuje ona w cenie ok. 300 USD nową kartę dźwiękową (Soundman Wave) w pełni zgodną w dół ze standardem Sound Blaster, w której rolę syntezatora FM pełni ulepszony układ Yamahy OPL4. Karta Logitechu wyposażona jest w konwerter analogowo—cyfrowo—analogowy z układem procesora cyfrowego przetwarzania sygnału (DSP), umożliwiający nagrywanie i odtwarzanie zdigitalizowanego dźwięku z częstotliwością próbkowania 44,1 kHz w rozdzielczości 16 bitów (podobnie jak Sound Blaster 16, czy Sound Galaxy NX Pro 16) i — dodatkowo — generujący brzmienia z próbek na zasadzie tablicy falowej (wave table synthesis). Logi-

Podstawowe dane niektórych kart dźwiękowych

	Sampling	Syntezator	MIDI
Sound Blaster 2.0 Deluxe	8 bit, 15 kHz	FM	Tak
Sound Blaster Pro SE	8 bit, 22 kHz	FM (OPL3)	Tak
Sound Blaster 16 ASP	16 bit, 44 kHz, DSP	FM (OPL3)	Tak
Sound Galaxy NX	8 bit, 15 kHz	FM	Tak
Sound Galaxy NX Pro	8 bit, 22 kHz	FM (OPL3)	Tak
Sound Galaxy NX Pro 16	16 bit, 44 kHz, DSP	FM (OPL3)	Tak
Soundman 16	16 bit, 44 kHz, DSP	FM (OPL3)	Tak
Advanced Gravis Ultra Sound	8 bit, 22 kHz	Cyfrowy DSP	Tak
Gravis Ultra Sound Max	16 bit, 48 kHz, DSP	Cyfrowy DSP	Tak
Sound Blaster AWE32	16 bit, 44 kHz, DSP	FM, cyfrowy DSP	Tak

Uwagi:
MIDI: większość kart posiada standardowy interfejs, nadający się do celów amatorskich. Karty Sound Blaster 16 ASP i AWE32 działają także w trybie emulacji MPU-401 UART.
Producenci:
Sound Blaster — Creative Labs; Sound Galaxy — Aztech; Soundman — Logitech; GUS — Gravis





tech gwarantuje pełną zgodność swojej karty ze standardem Sound Blastera. Obie karty — Sound Wave 32 i Soundman Wave — są jednak, jak dotąd, mało znane na polskim rynku, podobnie jak i wiele innych kart tego typu produkowanych przez renomowane firmy (cena!).

A co na to Creative?

Ostatnio pojawiła się jednak na rynku karta, której wróżę bardzo dobrą przyszłość, chociaż jest to sprzęt drogi i może trochę zbyt dobry, jeśli wziąć pod uwagę potrzeby przeciętnego użytkownika (czytaj — "giercarza"). Jej producentem jest właśnie Creative, a sama karta nosi nazwę Sound Blaster AWE32. Jest to jakby Sound Blaster 16 ASP, "ożeniony" z Gravis Ultra Sound i półprofesjonalnej klasy syntezatorem MIDI, dysponującym całkiem niezłymi brzmieniami. Kto jednak dysponując tą kartą chciałby korzystać z brzmień Sound Blastera (czyli syntezatora FM...) ma uszy zatkane woskowymi wkładkami, a zamiast karty dźwiękowej powinien sobie do komputera dokupić betoniarkę.

Nowy Sound Blaster nie musi nic emulować. Firma pozostawiła nienaruszoną pełną zgodność ze starymi wersjami kart, wychodząc ze słusznego zapewne założenia, że milej dać ludziom wszystko niż połowę, choćby i tę "lepszą". Dlatego AWE32 reaguje na żądanie obsługi Sound Blastera jak gdyby nigdy nic, kryjąc w sobie jednak dużo więcej możliwości. Po pierwsze: 1 MB gotowych brzmień na karcie. Czyli — nie ma konieczności wczytywania czegokolwiek z dysku, jak przy Ultra Sound. Próbki są gotowe do użytku; dodajmy — próbki renomowanej firmy E-mu, przy tym — naprawdę znakomite. Emulacja standardu General MIDI wprawiła mnie w autentyczny podziw, bowiem kilka gotowych aranży, które puściłem sobie przez nowego Sound Blastera, powaliło mnie (prawie) na kolana. Przynajmniej w porównaniu do Ultra Sound Max, który wprawdzie odgrywa pliki MIDI lepiej niż syntezator FM Blastera (musi!), lecz nieporównanie gorzej niż AWE32.

Na karcie zainstalowano 512 kB pamięci RAM (to konieczne w samplerze) z możliwością rozszerzenia do... 28 MB. I to jest coś! Wprawdzie profesjonalne samplery mają często 64 MB RAM i więcej (wcale nie żart!), lecz w porównaniu z maksimum 1 MB Ultra Sound... sami przyznacie, że to coś znaczy. Pełna emulacja standardów MT-32, GM i GS jest oczywiście także zapewniona, a w komplecie oprogramowania znajdują się aplikacje, umożliwiające jej pełne zrealizowanie. Wprawdzie w standardowym pakiecie nie ma możliwości edycji próbek, a implementacja MIDI syntezatora jest dość uboga, ale — mogę to powiedzieć z całą świadomością — "domowe" klawiatury MIDI w cenie ok. 11 mln zł nie dają takiej implementacji MIDI, jak AWE32 (nie mówmy o brzmieniach), natomiast jeśli chodzi o edycję próbek...

O ile komuś bardzo na tym zależy, niech doinwestuje ten wynalazek i dokupi trochę pamięci RAM, a będzie miał dostęp do technologii nazwanej SoundFont (znów E-mu) i zbiorów próbek wysokiej jakości na dyskach i dyskietkach (wtedy wprawdzie już czytamy z dysku, ale...). W takim momencie wiele rzeczy zaczyna mieć sens, a karta AWE32 staje się czymś więcej niż tylko narzędziem do słuchania muzyki z gier i tworzenia prezentacji multimedialnych. Ta karta jest prawdziwym krokiem w kierunku Virtual Reality; krokiem dużo pewniejszym niż — wprawdzie niezła, ale jeszcze zbyt uboga — karta Ultra Sound Max. Wbudowane DSP zapewniają kilka programowalnych "efektów": reverb (pogłos) w kilku rodzajach (hala, pokój, itd.), delay (opóźnienie) wraz z odmianami (gitarzyści będą wiedzieli, co to za czort) takimi jak flanger, czy chorus. Dźwięk trójwymiarowy? Betka. To, co Gravis nazwała 3D Holographic Effect, w przypadku AWE32 nazywa się 3d Sound Effect i w niczym nie ustępuje Ultra Soundowym patentom. W AWE32 jest wszystko to, co w Ultra Sound Max, a brzmi o niebo lepiej — co wypróbowałem i usłyszałem, więc wiem bardzo dobrze.

Jakie więc wnioski? No cóż. Zalet AWE32 ma wiele, lecz ma jedną wadę — za darmo nikt jej nie chce oddać. Wprawdzie mam nadzieję, że po roku czy dwóch właśnie AWE stanie się standardem kart dźwiękowych do PC i będzie można ją nabyć za cztery "bańki", ale — wiadomo, czyją matką nadzieja. Jak więc będzie? Trudno powiedzieć. Ultra Sound Max na razie bije AWE32 jednym: można sobie nagrywać dźwięk z rozdzielczością 48 kHz; jest to jednak pyrrusowe zwycięstwo, zważywszy fakt, że brzmienie piosenek MIDI z AWE32 jest dużo lepsze, a to dla mnie — jako nie dorobionego muzyka — ma zdecydowanie większe znaczenie niż możliwość nagrania sobie "Dzień dobry" z częstotliwością próbkowania lepszą o 4 kHz (dodajmy, że dla mniej wprawnego ucha różnica jest praktycznie nie do rozpoznania). Ultra Sound Max bije jednak AWE32 ceną i wiem, że na ubogim polskim rynku ten właśnie atut ma największe znaczenie.

Jacek Grabowski

Na pocieszenie (dla McSona) trzeba dodać, że jeden z czytelników — Colonel Kozlowsky (brak innych danych) napisał: "(...) Podoba mi się Konferencja dr De Stroyera, opisy macie coraz lepsze — SPACE HULK, SHADOWCASTER..."

REAKCJE REDAKCJI

Sanitarium

(...) To, co napisał McSon (chyba Scaffold) jest przykładem mieszaniny beztalencia z kiepskim dowcipem rodowodem z Top Secret, czy jak to się teraz nazywa. Jego wypociny są kretynizmami, które rażą jak gówno w stokrotkach. Jest to, naprawdę, jeden z elementów, który powoduje lekkie zastopowanie euforii czytelniczej. Byłbym mniej sceptycznie nastawiony do Gamblera, gdyby ten osobnik zakończył swoją beznadziejną skrobaninę (a przynajmniej ją ograniczył).

Adam J.R. Merlin Kwaśniewski

Cóż my na to możemy? W zasadzie to on już jest porządnie ograniczony i nie wynika to bynajmniej ze skaz genetycznych jego przodków (Homo Poyebicus). Na razie trzymamy go na uwięzi, bo De Stroyer pozyskał od Wampióra trzy metry łańcucha kotwicznego do przetestowania. McSon blwa jadem i toczy przekrwionymi gałkami, ale jesteśmy dzielni. Kupiliśmy stopery SONY. Swoją drogą, masz szczęście, że McSon nie czyta Gamblera. Lecz pracujemy nad tym. Wczoraj znów powiedział "Ala ma... eeee hyhychy". Był szampan.

Metalowa recenzja

(...) Teraz do McSona — proponuję Ci recenzję najnowszej Sepultury "Chaos A.D.". Lecąc po kolei: "Refuse/Resist" — to najprostszy czadowy kawał mięsa, jaki może się zdarzyć. "Territory" — wolny i ciężki jak Yokozuna. "Slave New World" — ostry numerek o upałach w USA. "Amen" to wiadomo (ZChN, te sprawy). "Kaiowas" — nie bardzo muzycznie pasuje do reszty, ale to fajny kawałek o plemieniu brazylijskich Indian, które popełniło zbiorowe samobójstwo w proteście przeciw wysiedlaniu ich z rodzinnych terenów. "Propaganda" — mało ciekawy. "Biotech Godzilla" — uaaarghhh!!! w sam raz na studniówkę. "Nomad" to też o Indianach, najwolniejszy i najcięższy numer. "We Who Are Not As Others" — kretyńskie wygłupy Sepulturzystów, mnie się nie podoba. "Manifest" — jeden z najgłupszych kawałków, relacja z przebiegu masakry w więzieniu (te tematy to oni chyba lubią). "The Hunt" — podróba (inaczej cover) New Model Army. "Clenched Fist" to drugi z najlepszych kawałków.

Jeszcze nie słuchaliśmy, ale jak tylko McSon sprzeda "Rytuał" Testamentu, to z pewnością to nadrobimy. Kobiety i dzieci — abtretten! Breakin' the law! Breakin' the law! Let's go burn somethin'! Shut up, will you?

Kontrasty

(...) Pod względem merytorycznym jesteście, w moim prywatnym rankingu czasopism poświęconych grom, na ostatnim miejscu. Wyprzedza was nawet bajtkowy Top Secret. Na plus Redakcji Gamblera można zaliczyć to, że w odróżnieniu od cwaniaczków z Secret Service, nie zamieszczacie ofert sprzedaży sióstr w stanie nowym lub używanym.

Adrian Werner

(...) Wypracowujecie sobie wielką indywidualność i wzrastającą atrakcyjność. Idąc tą drogą staniecie się, jak sądzę, "numer 1" wśrod tego typu czasopism. A ja uważam, że już jesteście i dlatego ośmielę się złożyć Wam z tego tytułu serdeczne gratulacje.

Sławomir Chojnowski

Zgadzamy się z panami, chociaż myślimy zupełnie inaczej.

Borgi strikes back!

Macie predyspozycje, aby stać się najlepszym w swojej klasie czasopismem na polskim rynku, ale... (...) Jeżeli jeszcze raz dacie pisać wstępniak temu, no jak mu tam... "Cretino Balvanini di Paranoia" (też się nazwał) to se w łep strzelę. (...) Idiotycznie postąpiliście z artykułem "15.33 do NewCastle". Trzeba przyznać, że jest dość ciekawy, ale potrzeba ciągłej zmiany położenia gazety skutecznie zniechęca do jego przeczytania. (...) Kilka dobrych rad: zmieniajcie tło do każdego artykułu, ale pamiętajcie o kontraście; nie ustawiajcie jakichś dennych trójkącików i kwadracików; używajcie na tło do tekstu spokojnych, ale nie zdechłych kolorów. (...) Biorąc pod uwagę jakość pisma, to jako prima jest TS, natomiast SS razem z Gamblerem na drugim miejscu.

Borgi

Cieszymy się Twoją radością i robimy, co możemy. Co do wstępniaków, to muszę stwierdzić, że jest to jedna z mniej rozchwytywanych stron, również w naszej gazecie (choć jak się okazuje, ktoś to jednak czyta). Zapełnienie drugiej strony okładki wypada więc często niezbyt udanie — po prostu z braku kaskaderów palących się do czynów. Dodam jednak na marginesie — wcale nie uważam, że Balvanini zajął się tym po macoszemu — "zawór parowy" to świetny motyw. Nie zgodzę się również ze stawianym nam zarzutem rzekomej niedowładzy umysłowej. Kochany... V@RI@'tkowo ma pobudzać do wysiłku nie tylko intelektualnego — trzeba ćwiczyć zmiany położenia, to się przyda.

Co do rad, to tu niewątpliwie masz rację, postaramy się dostosować. Jednak kolor, kontrast, a czasem nawet kształt, wyglądają na ekranie zdecydowanie odmiennie od Celulozowego Produktu Końcowego.

Prymat TS nad G? Polemizowałbym. Gie ma w sobie coś nieuchwytnego, jakby zapaszek... zaś TeeS może kojarzyć się tylko z nudnym five o'clockiem.

Naiwny

"...Jak widzicie, jestem genialny, dlatego też nic wam się nie stanie, jeżeli fundniecie mi jakąś gierkę lub joystick (ostatni, czyli 5 rozwaliłem na Mortal Kombat)..."

Nie widzimy.

Witamy w klubie

"Miło mi było zostać członkiem "Clubu Gambler". Korzystając z oferty gier wyszczególnionych na łamach miesięcznika, mam zamiar dokonać ich zakupu. Jednak przedtem chciałbym się upewnić, czy zakupiony przeze mnie towar będzie produktem oryginalnym. Niecierpliwie czekam na odpowiedź, po której wyślę zamówienie."

A my zamawiamy kilo kiszonych ogórków i dziesięć kartonów dyskietek z giełdy... Panie... hm, "Ostrożny", Pan najwyraźniej imputuje, że występujemy przeciwko prawu, a IPS to największy dystrybutor pirackiego oprogramowania na Europę Wschodnią. Co więcej, sugeruje Pan, że jesteśmy niepoczytalni, gdyż ludzie — z reguły — nie przyznają się do zarzucanych im czynów przestępczych. A my? Cóż, my poświęcamy naszej "trefnej działalności" aż dwie pełne kolumny. Chyba nie uważa Pan, że ryzykowalibyśmy aż tak wiele? Życzymy udanych zakupów.

Gambler — wkrótce 200 stron!!!

Wielu z Was pisze, że chciałoby, aby Gambler miał 100 stron i kosztował w granicach 30 kafli. To z pewnością świetny pomysł, wymagający w przyszłości rozszerzenia do stron 200, 500 itd. Jest jednak kilka "ale..." Przede wszystkim, zwiększenie objętości pisma wiąże się ze zwiększeniem wydajności redakcji — i to nie tylko autorów, ale i pracowników zajmujących się wyglądem zewnętrznym i ogólną koordynacją (czyli bieganiem za Imć'ami, McSonem i resztą — i błaganiem, żeby coś wysmażyli). Na razie nie mamy specjalnych widoków na to, że liczebność redakcji Gamblera wzrośnie — może po żniwach... Kto wie?

Slight Fibrylator 0.5

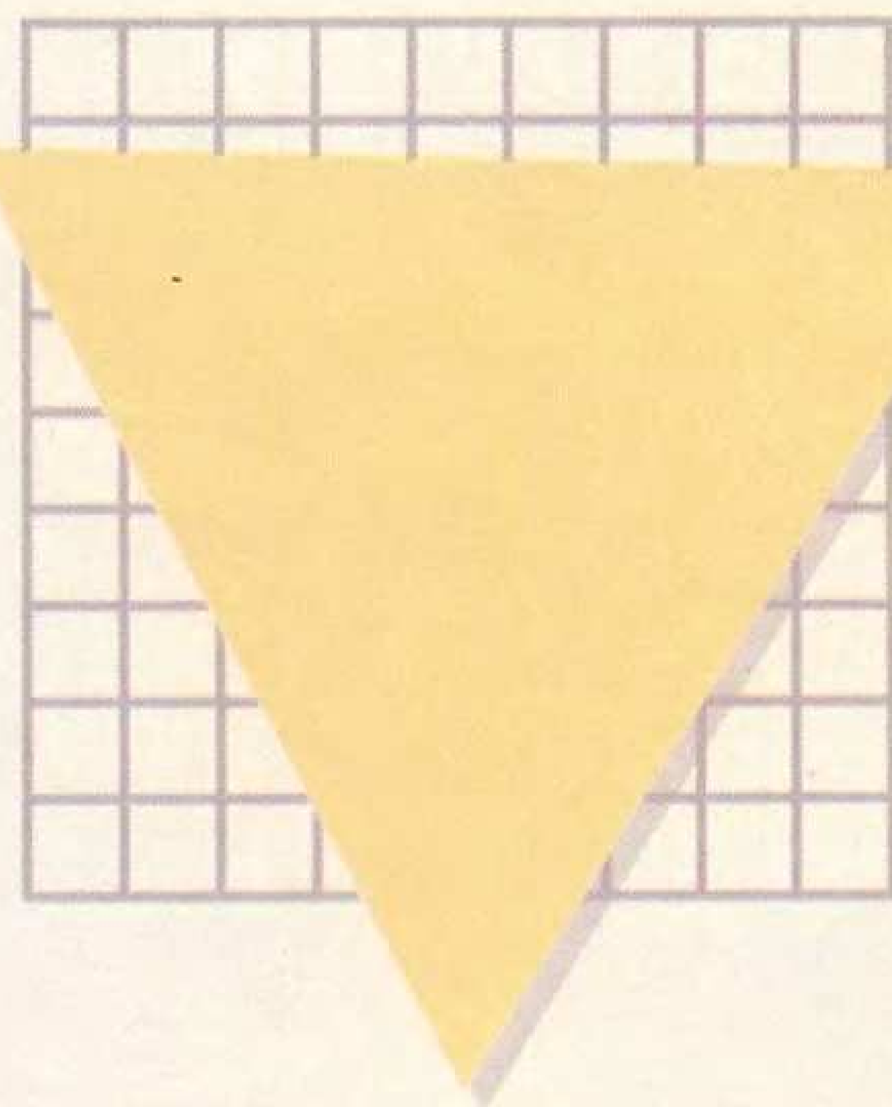
Pewien Fanatyk Lotnictwa — Marcin z Gdyni (bez nazwisk, bo żałość nas ściska) napisał do naszego redakcyjnego kolegi Przemka Wnuka (autora artykułu o Flight Simulatorze V) list błagalny. Z trudem przebrnęliśmy przez wszystkie: "błagam..." (kilkanaście razy), "bardzo proszę..." (tyle samo) oraz kombinacje ("bardzo błagam"). Z przykrością informujemy, że nie możemy spełnić Twojej prośby, gdyż byłoby to wspomaganie piractwa, co jest nieetyczne i amoralne. Jednakowoż pragniemy ułatwić Tobie (i innym czytelnikom), zakup legalnej wersji tegoż symulatora — znajduje się on w ofercie firmy Microsoft Polska.

Horoskop Zuzanny Śliwy

Horoskop Zuzanny jest może niekonwencjonalny, ale za to w stu procentach wiarygodny. Śliwa odprawiła już swoje ciemne rytuały i mówi, że jest gotowa do zdania relacji. Wal śmiało, Zuza:

"...Jestem już na fonii? Khe, khe?... No to lu! Senniki nigdy się nie mylą, a śnił mi się w nocy mój stary ojciec Kozieł. Podzielił się ze mną tajemną wiedzą o miesięcu lipcu. Pierwszy tydzień upłynie pod znakiem zdziwienia i zaskoczenia, kiedy uwolnione z okowów masy ludu popędzą do najbliższego sexshopu. Jednocześnie zmaleje popyt na młoty pneumatyczne i płyty kompaktowe dla onanistów — "Iron Maiden". Brak zainteresowania tą szantańską muzyką pobudzi Szatana już z rana w pośmierdziałek. We frotek z wieczora Szampan sz panią wywoła na graczach gęsią skórę i brak krwi tętniczej w ciele gąbczastym. Ujemny ten wpływ na przyrost ludności wygaśnie już jednak w śmrodę, gdyż koniunkcja Syreny ciecia z parteru i żniwiarki MPO zaowocuje bulgotem w retorcie z drożdżami Cioci Aliny. We ćwiartek, gdy miasto obudzi się po wysokowoltażowym wstrząśnie ciotki, słońce zgaśnie nad krajem monitorów i ciemności będą rozjaśniane jedynie poświatą z luminoforów. Piąstek i zygota będą dniami zawyżonej aktywności piesków preriowych, prosimy więc kierowców o zwiększenie prędkości przejazdów trolejbusów. A w dzielę? Wiadomo... Amen."

Papa Corleone



KONFERENCJA DR. DE STROYERA

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: Mail
Hi There!

Pan B z mojej podstawówki nie nauczył mnie matematyki bijąc kijkiem po palcach i ciągnąc za włosy; oznacza to, że stopień mojej odporności na wiedzę jest wyższy niż np. na serki topione "Hochland" (rzygam natychmiast), czy też tampony "Tampax" (maczam w herbacie; radzę spróbować, bo efekt jest prze). Korzenie mej głupoty tkwią głęboko w jałowej glebie komórek mózgowych, podlanej obficie tanimi żurami z WSS (jak ktoś nie wie, co to jest, to wyjaśniam: socjalistyczna "Billa") i chrzczonym piwem pół na pół z gołdą z kiosku cioci Frani. Mój dzielnicowy mawia: "De Stroyer, od gorzały ręce ci się bardziej trzęsą niż ziemia w Kilofornii" (zawsze myli nazwy stanów; np. na Wyoming mówi "Wołoming").

Dlatego też nic nie umiem i walę kalafiory, sadzę krzaki, rzucam pawie, sypię piasek, kwaszę, itd. itp. Ostatecznie — wolno mi. Ale takie kwasy, jakie znajduję we wspaniałych pismach od amigowców wzburzonych bezczelnością małego doktorka, to już cała historia. Pozwolę sobie więc na kilka polemicznych akapitów, po których prawdopodobnie zostanę rozstrzelany natychmiast i boleśnie z Kickstartu. Pamiętacie Doc. Disastera z poprzedniego numeru? To jego kaprawej pamięci poświęcam cały dzisiejszy tekst, nadmieniając od razu, że jest konsekwentnie absolutnym zakończeniem dyskusji na temat "Amiga kontra Pecet"; nie będę więcej do tego wracał, bo już sam zacząłem się nudzić tym, co piszę, a to oznacza, że Wy również się znudzicie.

Drogi Disasterze, czy jak Ci tam. W zasadzie lubię kwasy (oprócz p. Kwaśniewskiego Aleksandra), ale kwasu bez zasad nie cierpię, a Ty odsmażyłeś jajecznicę z twardych jaj bez polotu, za to przypieprzoną. Przypieprzasz się bowiem do mnie Waść za wszystko, lecz nic z tego — poza niesmakiem — nie wynika. Do Wiosny naszego kochanego, Rafałka jedynego, największego sys—opa w Warszawie (w przenośni też), wcale nic nie mam. Jak Go obelżyłem, to niech mi ratio zmniejszy. Myślę, że adwokatów nie potrzebuje i jak będzie chciał, to mi dołoży bez Twojej disasterskiej pomocy. Dzieckiem nie jest, pisać umie, czytać też, a łapy ma — jak nie przymierzając — bochny świeżo wypieczonego chlebusia. Moja mała wycieczka osobista w Jego (oby żył wiecznie) kierunku nie miała nic wspólnego z "Amisią" ani żadną inną kobietą zastępczą. Wręcz przeciwnie — to dowód mojej niegasnącej przyjaźni dla uwielbianego kolegi.

Co do klonów... Myślisz, że mam kompleks klona? Docenciku mój drogi — mam gdzieś firmowe pecety. Mam też gdzieś to, że Ty posiadasz komputer firmowy, którego nikt nie sklonował, bo nikomu się nie chciało nawet próbować. Który genetyk sklonuje człowieka z gówna? Jak więc można z gówna sklonować komputer? A z pecetem się udało. Powiem więcej — gdyby się nie udało, to pecetów nie byłoby w ogóle na świecie. Ten komputer stoi tylko klonami, niczym więcej. Dla mnie więc nie liczy się to, że mam "klona". Ja mam komputer; mam PC, niezależnie od firmy, która go wyprodukowała. Ty za to masz "Amisię" i chwała jej za to, że z Tobą wytrzymuje.

Dalej. Coście się — wszyscy "amisiarze" — tak przyczepili do tego multitaskingu?! Myślicie, że — do k... nędzy — nie ma już nic poza tą nieszczęsną "amisią", co posiada "true multitasking"? Powiem więcej — "preemptive multitasking", a nawet "multithreading"? Wiecie Wy chociaż, co to jest?! Wątpię, i — jakem De Stroyer — obawiam się, że Wasza wiedza w tym temacie jest więcej niż marna, skoro operujecie pustymi słowami, nie wiedząc chyba, co oznaczają. Każdy z Was potrafi tylko tyle powiedzieć, że Amiga ma multitasking, natomiast pecet — nie. Droga PC do multitaskingu była wprawdzie daleka i trudna; do dziś się nie skończyła, ale jesteśmy blisko sukcesu. Implementacje UNIX-a na PC już są i nie trzeba wcale płacić za komputer więcej, niż za unixową "Amisię". Powiem więcej — na PC nie płaci się nawet za system! A OS/2? Wy wszyscy, amisianci — koniobije, nie wiecie nawet, co to jest. Piszecie tylko o Windows, a tu tymczasem na PC istnieje kilka systemów operacyjnych: OS/2, NeXT Step, Solaris, Daytona, Chicago — dla Was takie rzeczy są niedostępne, tak samo jak złożone sieci i systemy baz danych. Wy macie jakąś sieć parową; taki Par Net na węgiel i ropę z Waszych oczu, wypatrzonych przy gierkach sprzed kilku lat.

Ja wcale "Amisi" od czci i wiary nie odsądzam. Bynajmniej. Komputerek to miły i spolegliwy, zwłaszcza w obsłudze gier sympatyczny, kolorowy ekran mający i wiele innych zalet niekwestionowanych także posiadający bez wątpienia. Dość trudno mi jednak ocenić, czy "lepszy" czy "gorszy" od PC, bowiem może z punktu widzenia pewnych spraw nawet i PC przewyższający, lecz... No właśnie — to lecz (coś tak, jak z panienką i dobierającym się do niej lekarzem: "lekarzu, lecz się sam wy..."). Skończcie ludzie raz na jutro z tym gadaniem "lepszy, gorszy", bo wygląda na to, że nie my — kloniarze — ale właśnie Wy macie po prostu kompleksy. Pecety postrzegacie jako wroga numer 1, a tak naprawdę w dzisiejszych czasach wróg czai się dużo dalej. Na dobrą sprawę zarówno "Amisie", jak i pecety są komputerami zbliżającymi się w kierunku muzeum; świat idzie do przodu coraz szybciej, wszystko się zmienia... a my nadal (bo i pececiarze też, jak najbardziej) siedzimy w naszych sławojkach.

A ten ProTracker. Jeden jedyny raz przeczytałem w paskudnym magazynie "Amiga" (czytam to rzadko, lecz język wroga należy znać) rozsądny tekst, odsądzający ProTrackera od czci i wiary. Brawo! Znaczy się — jest jeden amigowiec, który zna się na muzyce. Reszta — ci protestujący i ci używający — to co najwyżej miłośnicy Modern Talking i Milli Vanilli; słodkości aż do pawia, lub rzucania kurwami, bo to się da zsamplować. Jeśli sądzisz, ty moja Katastrofko, że słucham ciągle modułów z Amigi przez mojego Sound Blastera, to bardzo się mylisz. Wprawdzie jestem zdania, że kolesie tworzący te moduły to czasem artyści najwyższej klasy (mimo iż znam Mr Roota, a jest to artysta "numero uno", to nadal jestem zdania, że najlepsze moduły powstają poza granicami RP), lecz również uważam, że sztuka robienia tych duperelek ma tyle wspólnego z muzyką, co sztuka napieprzania w puszkę od konserw. I tu jakiś dźwięk — i tu jakiś dźwięk. To tyle. Nie chcę i nie będę babrał się w takim szambie na PC, bo dla mnie muzyka to tylko i wyłącznie MIDI; klawiatura i w miarę normalne instrumenty, a nie trzeszczące próbki dźwięku i przedziwny system notacji, którego nigdy nie umiałem pojąć i pewnie nawet nie będę próbował.

Pisać, jak sądzę, obaj umiemy tak samo, chociaż ja zapewne nie dorównuję Ci w egzaltacji. A jeśli chodzi o te "osiem baniek", to tłumaczyłem się poprzednio. Za mój tekst natomiast dostanę — jak zapewne wiesz — tyle, że starczy mi (po odliczeniu podat-

ku) na: trzy czwarte "Wyborowej", Colę w plastykowej butelce zwrotnej, dwadzieścia deko salcesonu, bułkę "małgośkę" i paczkę "emersonów". Nie oznacza to jednak, że żyje mi się źle. Wprawdzie wolałbym, coby Gambler stał się dziennikiem, bo przynajmniej miałbym codziennie zapewnioną kolację (p. wyżej), ale i tak daję sobie jakoś radę. Na koniec dodam tylko jeszcze raz, że więcej do tematu "Amisia/PC" wracać nie będę, zajmę się bowiem rzeczami ciekawszymi i bardziej rajcującymi młodą publiczność (np. problemem prostytucji w wiekach średnich na przykładzie osady Wołomin w Księstwie Mazowieckim). A "amisiarze", choćby mnie i publicznie spalili na stosie, nie przekonają nigdy o tym, że coś jest "lepsze" albo "gorsze". Wszystko ma bowiem swoje zady i walety, jak to mawiają co bardziej stremowani dyskutanci. I tym optymistycznym akcentem...

Origin: Gdy Amiga po lodzie, to pecety po wodzie.

UWAGA! CHWAŁA NA WYSOKOŚCI

GREEN PEACE

Uwolnić wszystkie mrożone truskawki.

&

RED BERETS

LEGIA

PRZEPRASZAM ŻE ŻYJĘ.
SIĘ WIĘCEJ NIE POWTÓRZY.

mniej przemocy,
więcej gwałtu!

Diggers

Jeszcze do niedawna wydawało mi się, że przedsiębiorczość i niespokojny duch charakterystyczne są dla ludzi — i to raczej inteligentnych. Z błędu wyprowadziła mnie firma Millenium Interactive, wyposażając w te dwie cechy gromadę małych stworków, których łączna inteligencja nie przewyższa na pewno poziomu bakterii. Co gorsza, dała im dostęp do niebezpiecznych narzędzi, jako to kilofów, łopat, dynamitu, wiertnic, kombajnów górniczych itp. Następnie wypuściła dwie konkurencyjne drużyny na wyspę, obfitującą w złoto, diamenty, rubiny, szmaragdy oraz najbardziej poszukiwane różowe jennity. Aby zaś dopełnić nieszczęścia, funkcję Mistrza Górniczego (czyli chyba sztygara?), sprawującego pieczę nad pięcioma stworkami, podnieconymi do granic wytrzymałości perspektywą niezliczonych zysków, powierzyła Tobie, Przeciętny Graczu. Pod Twoim przewodem tych kilku nieodpowiedzialnych maniaków ma wydrzeć z twardej ziemi drogocenności warte 17 000 zogów — dłubiąc, wiercąc, wysadzając, kopiąc (przede wszystkim!), a kiedy trzeba, dając w ryj konkurentom, którzy radzi by uprzedzić Cię w wyścigu po skarby.

Nie będę się rozpisywał na temat grafiki czy dźwięku. Choć dobrze wykonane, nie one decydują o atrakcyjności produktu. Już po kilku chwilach gry przypomniałem sobie długie godziny, spędzone na poganianiu Lemingów w stronę wyjścia — mimo istotnych różnic, klimat w Diggers jest mocno zbliżony. Trudno właściwie określić, co dokładnie o tym decyduje. Jak powiedziałem, różnice są duże. Przede wszystkim, w Lemingach (zwłaszcza na wyższych poziomach) istniała tylko jedna droga do zwycięstwa. W Diggers musisz uzbierać określoną sumę pieniędzy, eksplorując kolejne krainy wyspy, przy czym kolejność w pewnym stopniu zależy od Ciebie. Aby dana kraina została "zaliczona", musisz wydobyć z jej ziem kamienie warte określoną sumę (od 500 do 2150 zogów), bądź wykończyć wszystkich górników konkurencji (nie jest to łatwe — na miejsce zabitego wychodzi z "budki" po chwili następny, a Ty masz tylko pięciu podwładnych). Kolejna różnica to usposobienie: Lemingi są zdyscyplinowane niczym pruskie wojsko, Kopacze zaś wprost przeciwnie — jeśli pozostawisz takiego na chwilę bez rozkazów, wybiera się na mały spacer, bądź z nudów zaczyna kopać, np. rujnując starannie przygotowany chodnik. Co więcej, Kopacze wędrują przed siebie na oślep, wpadając do wody, wrzącej lawy czy też szybu kopalnianego, ewentualnie w łapy nieprzyjemnych stworzeń zamieszkujących podziemne kawerny. Dopiero wtedy rzucają się do panicznej ucieczki, często popadając w jeszcze gorsze tarapaty.



"Diggersów", czyli kopaczy, łączy wykonywany zawód górnika, dzieli zaś rasa i co za tym idzie, niektóre cechy charakteru. Do wyboru mamy cztery rasy — F'targ, Habbish, Grabblins i Quarriors. Każda z nich ma inną specjalność, jednak nie różnią się między sobą tak jak rozmaite Lemingi. Tu utrata jednego (a nawet czterech) Kopaczy nie oznacza jeszcze przegranej. Po uzbieraniu potrzebnej kwoty i skończeniu krainy wypłacamy wdowie odszkodowanie, a na miejsce pechowca przychodzi nowy Kopacz.

Eksplorację rozpoczynamy od jednej z dwóch krain na północnym zachodzie, potem wybór się zwiększa. W miarę posuwania się na wschód liczba utrudnień, a także kwota do uzbierania w danej krainie stopniowo rośnie. Pojawiają się też niebezpieczne kreatury, strzegące często najcenniejszych skarbów. Coraz częściej zaczyna się przydawać specjalistyczny sprzęt górniczy, poczynając od dynamitu, a kończąc na kolejce podziemnej. Coraz dłużej i głębiej trzeba kopać w poszukiwaniu drogocennych kamieni. Nie starczyło mi czasu, by dotrwać do zakończenia gry, odpuściłem w połowie — ale nie dlatego, że się zniechęciłem. Mimo częstych ataków furii na widok Kopacza, ryjącego szyb w podłodze chodnika, czy wskakującego do podziemnego jeziora, mimo oczopląsu i ogólnego rozbiegania myśli przy próbach zapanowania nad pięcioma Kopaczami, rozsianymi w pięciu rejonach labiryntu chodników, mimo wszelkich trudności — mam zamiar doprowadzić sprawę do końca. Na zakończenie dodam jeszcze, że Amigowcy mogą cieszyć się tą grą już chyba od pół roku. Firma zadała sobie w końcu trud adaptacji gry z Amigi na PC — i to chyba też o czymś świadczy.

Wojciech Setlak

DIGGERS
Millenium Interactive 1993
Zręcznościowo-logiczna
Amiga,IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	95%
Ogółem	85%

Pfyt, pfyt



Miało być zupełnie inaczej. Przewidywałem, że się pięknie wywnętrzę i wyleję kubeł żółci na smutne losy Pet'ka. Ale... rozmyśliłem się. W końcu, ile można męczyć dwudziesto—megabajtowe potwory o podłożu czysto strategicznym? Niech czaszka odpocznie — dajmy się wykazać rękom (!).

Przeszło dziewięćsetkilobajtowy kolos, spoczywający cichutko w mrocznej otchłani zamaskowanego przed rednaczem katalogu F:\UZYTKI\PCTOOLS\GRY \KIEPSKIE\DO_D.UPY\ PETE, doczekał się wreszcie swojej kolejki. Ciężka ręka sprawiedliwości ludowej zawisła nad nim w karcącym geście, władczo kierując kciuk w stronę F8. Uśmiercimy Pet'ka, nie ma rady. Znów nie ma miejsca na swapfile do Windows...

Krzyczysz: "Nie rób tego". "Nie chcem, ale muszem" — ciśnie mi się na usta. "Niech ci się nie ciśnie" — powiadasz i ciskasz Gamblera do Qubelka. To mnie przekonuje, przestaję się ciskać i wciskam duży czerwony przycisk (NUKE). Wybuch wciska do płuc sprężone pod ciśnieniem powietrze i wyciska siódme poty. Ależ ścisk. Tłum zaciska mi graby na gardle. Zaraz dadzą mi wycisk. Ostatkiem sił uciskam tętnicę i przeciskam się w kierunku ciśnieniomierza. Jakiś zabłąkany pocisk gwiżdże mi koło ucha. Kładę nacisk na docisk i zaciskam oczy. Zapada cisa.

W wyobraźni widzę spracowane dłonie z odciskami [starczy już! — red. nacz.] od klawiatury, które delikatnie rozciągają na stole sekcyjnym szamoczącego się Pet'ka. Zbadajmy jego mentalność. Czemu on tak strzela tym twardym grochem? Pytam: "Pet'ku czemu ty tak strzelasz tym twardym grochem?" — "SP..." — "Brak ci trochę ogłady, mój synu. Mógłbym tak gawędzić z tobą do jutra, ale że potrzebuję miejsca na dysku w trybie pilnym (protected), więc przyspieszę twe zwierzenia". O tak: "Widzisz to dziwne pudełko Pet'ku? To ze sznureczkiem kończącym się w ścianie. Masz przed sobą elektryczny nóż do krajania zamarzniętych produktów żywnościowych." — "Gulp!" — Pete'k na to — "Powiem wszystko!" — "Brawo, chłopcze".

"Do szkoły się mnie chadzać nie chciało, ale sporadycznie okiem rzucić należność była. Nudy niebywałe profesorowie wygadywali za katedrą, a jak się natężyłem i kupiłem kilo grochu, to zabawa do czerwca była. Zara my z chłopakami z długopisów takie plujawki se porobili i dalej glanować jajogłowych przygłupów. Wisz pan. Bieresz pan rurkie, grocha do niej napuścisz i dalej trza ino dmuchnąć, a tęgo. Jak taki pocisk z dużym kątem natarcia śmignie gostka w glacę, to woźną mus wołać, do renimeacji... usta w usta. Kumasz czaczę?"

Jasne. Mam rurkie, wpuszczam grocha i... pfyt. "To działa" — krzyknąłem, usłyszawszy obłąkańczy ryk Imć Zgredaktora. Nie wróżyło to nic dobrego. Wgramoliłem się pod biurko i przykryłem dla niepoznaki redakcyjną kamizelką ratunkową. Pojawił się wkrótce zbroczony posoką, z morderczym błyskiem w oku: "Kto tu śmie siać śrucinami, panie?" — "To nnnnnie jjjja. Mnie tu tylko cośśś upadło. Zzzz..."

"Kupiłem na targu nóż sprężynowy (...) co jeszcze, nie wiem. O Ela..."

Fajna gra.

McSon

* * *

Redakcja Gamblera przeprasza wszystkich Czytelników, których dobry smak został urażony stylem wypowiedzi red. McSona, tudzież szczupłością miejsca (8 liter), przeznaczonego przezeń na recenzję gry "Pea Shootin' Pete". Wyjaśniamy, że autor podczas pisania tekstu cierpiał na hiperoksydację i zasadowicę oddechową, na skutek hiperwentylacji płuc po czterogodzinnym pluciu grochem przez rurkę. Poniżej zamieszczamy sprostowanie i kilka refleksji nt. wspomnianej gry, którymi dzieli się z Państwem red. Zgredaktor.

"Pea Shootin' Pete" jest grą prostą, by nie rzec prymitywną. Nasz redakcyjny 486 aż zadygotał z odrazy, zobaczywszy ją na twardym dysku, za to każdy 286 zapewne powita ją z radością. Od razu przypomniały mi się czasy Spectrum & Co. i nocne wizyty Space Invaders. Pomysł został już wykorzystany w dwóch grach na Amigę (Pang i Oops). Można go przedstawić w kilku słowach: Pete (chłopaczek w czapce z rurką) biega sobie tam i z powrotem, plując grochem w skaczące mu nad głową kule i latające spodki. Z rozpołowionych kul wypadają różne przedmioty: bomby (unikać), zasobniki z energią (zbierać) i inne. Kolejny przykład prościutkiej gry, bijącej wiele superprodukcji swoją grywalnością — 50% składu redakcji zmarnowało łącznie kilkanaście roboczogodzin, plując przez rurkę.

Zgredaktor





PEA SHOOTIN' PETE

Villa Crespo Soft. 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	80%
Grywalność	100%
Pomysł	70%
Ogółem	90%

Zjednoczenie

Czy Reunion stanie się następcą SimCity, Cywilizacji i Diuny? Może tak, gdyż łączy w sobie elementy nie tylko tych trzech gier, ale również wielu innych, bardzo cenionych przez graczy.

"Ziemia drugiej połowy XXII wieku przeżywa okres szczęścia i pokoju. Większość jakichkolwiek broni jest zakazana, a problemy humanitarne i ekologiczne są stopniowo likwidowane. Każda nacja, wykazująca tendencje agresywne jest błyskawicznie pacyfikowana przez siły Narodów Zjednoczonych. Ziemia staje się oazą spokoju.

Zjednoczenie znakomicie sprzyja przyspieszeniu rozwoju technicznego. W roku 2563 ponad pięćdziesięcioletnie wysiłki naukowców wydają owoce. W Laboratoriach Energii Atomowej Narodów Zjednoczonych, dzięki wykorzystaniu teorii Einsteina w fizyce antymaterii — powstaje nowy rodzaj napędu dla statków kosmicznych. Podróże między systemami słonecznymi stają się bliską przyszłością.

Rok 2575. Ziemię opuszczają dwa doskonale wyposażone statki badawcze. Ich zadaniem jest znalezienie nadających się do skolonizowania planet podobnych do Ziemi.

Pierwszy statek traci kontakt z planetą macierzystą, jednak drugi wykonuje swoją misję z powodzeniem. Powraca na Ziemię po odkryciu kilku nadających się do zamieszkania planet, w odległym, ale osiągalnym zakątku Galaktyki.

W roku 2615 "Odkrywca 2", po dokonaniu niezbędnych napraw, gotowy jest do odbycia kolejnej podróży w kierunku Nowych Planet. W roku 2616 na Ziemi wybucha jednak powstanie. Po krwawych walkach rebelianci obalają dotychczasową władzę. Ostatni rozkaz starego reżimu dotyczy "Odkrywcy 2" — ma on przygotować się do natychmiatowego odlotu. Statek opuszcza System Słoneczny i kieruje się w stronę Nowych Planet.

Po przejściu przez pas asteroidów uszkodzeniu ulega napęd. "Odkrywca 2" osiąga Nowy System Słoneczny w roku 2621. Załoga ewakuuje się na zbawczą planetę szalupami ratunkowymi. Docierają na nią nieliczni.

Wkrótce powstaje pierwsza kolonia. Zaczyna się walka o przetrwanie."

Tyle faktów. Akcja rozgrywa się na wielu planetach i w kilku systemach słonecznych. Infrastruktura powstaje na podobnej zasadzie co w Dune II (autorzy niewątpliwie wzorowali się na tym i na wielu innych pomysłach ze starszych gier) — wytycza się plac pod zabudowę, złożony z pojedynczych klocków, a obiekt powstaje sam po pewnym czasie. Oczywiście jest to uzależnione od stanu kasy.





Oprócz gotówki, dodatkowym surowcem do tworzenia rozmaitych produktów jest sześć podstawowych substancji (Detoxin, Energon, Raenium, Kremir, Texon i Lepitium), które można wydobywać i wykorzystywać dzięki kopalniom i rafineriom. Dostateczna ilość zapasów pozwala na szybkie produkowanie statków kosmicznych, broni i innych urządzeń defensywno—napastliwych, pomocnych przy zdobywaniu Kosmosu.

Aby przyspieszyć wydobycie materiałów trzeba rozszerzyć swoje wpływy na kilka planet i tam pozakładać ośrodki górnicze. Nie jest to proste, gdyż



tylko nieliczne planety oferują minerały, a jeszcze mniej jest takich, które pozwalają osiedlić się człowiekowi. W Nowym Systemie Słonecznym znajduje się ok. dziesięć planet, z nadającymi się do eksploatacji złożami. Na kilku z nich można stworzyć kolonie.



Oczywiście, w Kosmosie "roi się" od przeróżnych, dziwacznych, ale humanoidalnych ras. Po jakichś dwudziestu godzinach nieprzerwanego grania, miałem do czynienia z czterema przedstawicielami obcych — w zasadzie z trzema, gdyż łagodni Jadeanie (po ujawnieniu mi paru technicznych gadgetów), zostali wytrzebieni przez morderczych Morgrulów. Handel, wojny, współpraca techniczna, te rzeczy. Jak zwykle.

Merytoryczna strona programu jest bardzo dobra. Gra ma naprawdę dokładnie przemyślaną i wciągającą fabułę, która dostarcza świetnej roz(g)rywki. Niestety, Amnesty Design (grupa opracowująca grę) nie ustrzegła się błędów. Język, w jakim Reunion porozumiewa się z graczem, jest generalnie zbliżony do angielskiego. Miejscami potrafi być śmieszny (tylko miejscami i nie do łez), gdyż autorami programu są... Węgrzy.

Cały program zajmuje 22 MB, z czego 10 MB to fantastyczne intro, coś jak komiks z syntezą mowy. W ogóle, odniosłem wrażenie (raczej nieomylne), że na Reuniona składa się przede wszystkim dźwięk i grafika. Pliki z czystym kodem mieszczą się w granicach 1 MB. Reszta to sample, muzyka, rysunki i animacje. Niemniej jednak gratuluję panom Węgrom świetnego połączenia Frontiera z Diuną i



SimCity z Master of Orion. Eljen Magyarorszag!

McSon

REUNION

Grandslam 1994
Strategiczna
Amiga, IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	95%
Grywalność	99%
Pomysł	80%
Ogółem	95%

Red Hell

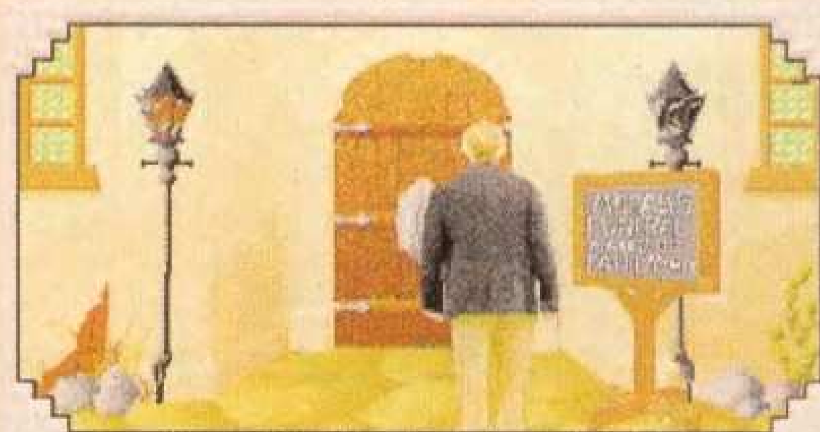
Czy zastanawiałeś się kiedyś, co by było, gdyby... powiedzmy, gdyby to Stalin, a nie USA, pierwszy dostał w swe ręce bombę atomową? Jeśli nie, pomyśl sobie, że najprawdopodobniej tylko groźba wyniszczającej wojny z użyciem nowej broni powstrzymała go przed wysłaniem Armii Czerwonej na zachód od Łaby, by ponieść czerwony sztandar ludom jęczącym pod uciskiem kapitalizmu.

Historia alternatywna była już tematem wielu powieści SF, a nawet przedmiotem poważnych rozważań historycznych. Dziś do tego motywu sięgnęła firma Cyberdreams w swej najnowszej przygodówce Red Hell. W jej wersji wydarzeń ZSRR nie zatrzymuje się na Łabie, lecz podbija całą Europę. Stany Zjednoczone, sterroryzowane bombą atomową rzuconą na Boston, przyłączają się do "nowego ładu" — powstaje Północnoamerykański Związek Demokratyczny (NADA, North American Democratic Alliance), rządzony przez trzech sowieckich komisarzy. To pierwsze wątpliwe założenie: USA w 1945 r. były zbyt potężnym państwem, by zniszczenie jednego miasta mogło je załamać (zwłaszcza, że taki numer mógł udać się tylko raz — następny bombowiec nie doleciałby do brzegów Ameryki, a rakiety balistyczne były wtedy w powijakach). Zapewniwszy sobie posłuszeństwo obu Ameryk i Afryki, Sowieci spoczywają na laurach przez 60 lat — Australia i Azja Południowo—Wschodnia wraz z Japonią pozostają niezależne! I to jest dopiero kompletna brednia. Niemniej jednak, komunizm rządzi światem. Co prawda w 1988 r. prezydent Gorbaczow i premier Jelcyn uwalniają część gospodarki Zjednoczonych Narodów Radzieckich spod kontroli państwowej, jednak długoletnia (jakim cudem?) zimna wojna z Japonią i rabunkowa eksploatacja zasobów doprowadza w końcu w 2020 r. do powszechnego głodu i degradacji środowiska naturalnego.

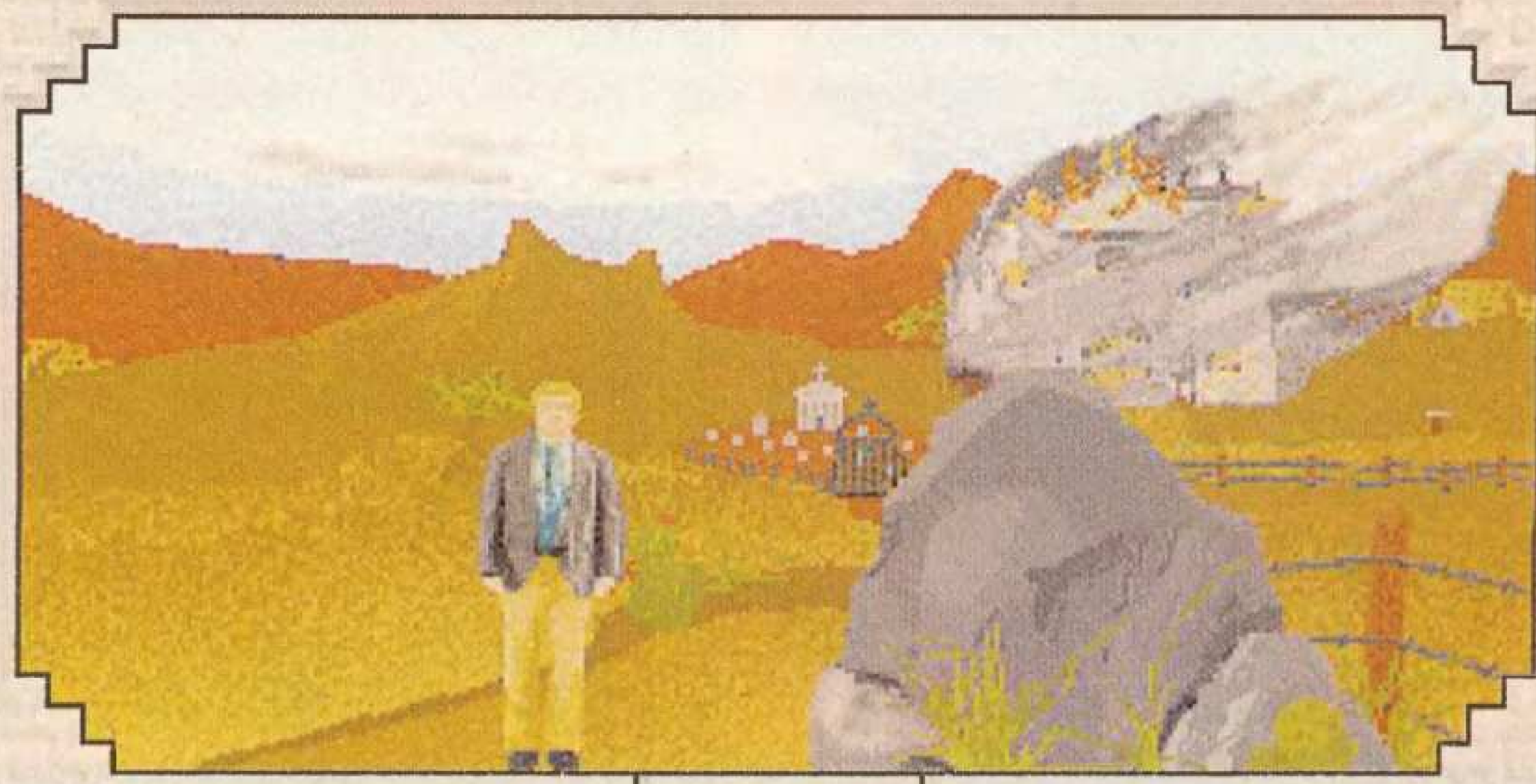


Tu do akcji wkraczasz Ty — jako Mark Constantine, rozpieszczany przez Państwo biochemik i genetyk, a jednocześnie przywódca podziemnej organizacji Niewidzialnych (dla KGB... przez kilkadziesiąt lat...). Aby uratować świat, musisz dokonać tylko jednej rzeczy: przenieść się w przeszłość i zabić Reihardta Schmidta, fizyka, który skradł maszynę czasu (!) jednemu z naukowców, pracujących przy Projekcie Manhattan, aby oddać ją wraz z kompletem danych na temat bomby atomowej w ręce Stalina w 1942 r. Ta zmiana w historii została dokonana przez scenarzystów z Castleworks chyba po to, aby stworzyć "punkt węzłowy", mogący całkowicie zmienić losy świata, a tym samym dać graczowi silną motywację.

Jeśli zastanawiasz się, czemu się tak rozpisałem nt. scenariusza, wyjaśniam: reszta nie zasługuje na uwagę. Standardowa grafika i dźwięk (pomijając dość kiepskie, jak na objętość gry 20 MB, rozmówki towarzyskie), poprawna animacja — postać płynnie maleje oddalając się od nas, ale potrafi chodzić tylko po prostej. Standardowy sposób komunikacji z otoczeniem, te same łamigłówki (z wyjątkiem labiryntu przewodów wentylacyjnych), te same błędy: trzeba zbierać wszystko, co się rusza; na samym początku, przybywając na wezwanie I sekretarza Łoginowa, pan naukowiec musi ukraść z garażu wielki klucz szwedzki i zaolejoną szmatę — wyobraź to sobie w rzeczywistości! Jedyne, co zasługuje na uwagę, to właśnie stworzony świat alternatywny, który co chwila rzuca nam się do gardła. Atmosfera gry, zwłaszcza dla mieszkańców Europy Wschodniej, którzy jeszcze niedawno odczuwali dotyk "socjalizmu z ludzką twarzą" na własnej skórze, jest przytłaczająca. Wydaje się, że autorzy gry również skupili się na kreowaniu tego świata i w jego spójności (pomijając historyczne nieprawdopodobieństwa) widzą główny atut gry. Świadczy o tym choćby łatwy dostęp Constantine'a do sieci informacyjnej NADA Net, będącej źródłem bogatej, choć zniekształconej informacji o otaczającym świecie.



Na koniec — ciekawostka. W USA Red Hell — The Soviet Paradox rozpowszechniany jest już od jakiegoś czasu pod nazwą "Kronolog — The Nazi Paradox". W amerykańskiej wersji to faszyści, a nie Sowieci, terroryzują świat bronią atomową. Zdaje się, że straszenie Czerwonym Piekłem jest już w Ameryce passe. Wersja europejska została przerobiona chyba na wszelki wypadek, bo może Niemcy się obrażą... A Rosjanie i tak nie kupują jeszcze legalnych gier.



Wojciech Setlak

RED HELL

Castlew./Cyberdr. 1994
Przygodowa
IBM PC

Grafika	70%
Dźwięk	80%
Grywalność	85%
Pomysł	95%
Ogółem	80%

Skidmarks

Gry samochodowe stanowią jedną z najbardziej popularnych gałęzi rozrywki komputerowej. Przypomnijcie sobie te najlepsze... Trylogia Lotusów (z której ten pierwszy wydaje mi się najlepszy; chodzą słuchy o czwartym, ale nie będzie się on już nazywał Lotus IV), serie Super Cars, Crazy Cars — to tylko niektóre. Każda z tych gierek potrafiła mnie wciągnąć na parę godzin, w trakcie których jedynym sposobem na skomunikowanie się ze mną było wykręcenie korków (i tak nie skutkuje, od kiedy kupiłem UPS-a), konfiskata joysticka czy weekendowy film na RTL.

Do Skidmarks podszedłem trochę sceptycznie. Może to zabrzmi brutalnie, ale mam



pewną awersję do firm rozprowadzających w Polsce legalne gry. Albo niebotycznie drogie, albo poniżej średniej. Jakież było moje zdziwienie, gdy po raz pierwszy zagrałem w Skidmarks.

Grafika może nie jest oszałamiająca, ale stoi na bardzo przyzwoitym poziomie i nie przeszkadza w grze, jak to niekiedy dzieje się w innych programach, chociażby Perihelion. Posiadacze komputerów z kośćmi AGA mogą wykorzystać zwiększone możliwości wyświetlania sprajtów w swoich maszynach — jeden z czterech dysków Skidmarks jest oznaczony "AGA CAR DISK" i zawiera specjalne wersje animacji samochodzików występujących w grze.

Strona dźwiękowa dostateczna — główna melodyjka wzorowana jest na temacie muzycznym z Lotusa II. Efekty dźwiękowe są w porządku, choć gdy gra się w kilka osób, odgłosy własnego samochodu nie są zbyt dobrze słyszalne.

Bardzo mocną stroną gry jest to, co anglosasi nazywają "gameplay" (wciągalność? atrakcyjność? radocha? [grywalność? — red.]). Mówiąc łopatologicznie — gierka bardzo wciąga i nie pozwala odejść od klawiatury przed upływem kilku godzin. Pomysł jest prosty — ścigasz się samochodem na niezbyt długim, zapętlonym, niekiedy wyboistym torze z czterema innymi przeciwnikami. Twoim zadaniem jest uzyskanie jak najkrótszego czasu. Jeżeli grasz sam, resztą samochodzików steruje komputer. Jeżeli masz kilku kumpli, możecie grać we dwóch na jednej Amidze. Jeżeli mają oni dodatkowo drugą Amigę, to po spięciu obu komputerów kablem null-modem MOŻNA GRAĆ WE CZWÓRKĘ NA RAZ na dwóch komputerach!! Jest to duża zaleta gry, gdyż uatrakcyjnia to nadzwyczaj i tak już bardzo wciągającą zabawę. Jeżeli druga dwójka mieszka w bloku obok, to można pokusić się o połączenie przez modem — gra też go obsłuży.

Sterowanie jest bardzo dobrze rozwiązane. Samochody realistycznie wchodzą w zakręt, a gdy zrobisz to za szybko — możesz być pewien, że po poślizgu wylądujesz na bandzie ogradzającej tor, a jakby tego było mało, po odbiciu się od niej walniesz w inny, nadjeżdżający samochód. Na szczęście, nie kończy się to źle dla żadnego z graczy — samochody się tylko zatrzymują. Do uzyskania dobrych wyników potrzebne jest duże opanowanie techniki jazdy i rozwaga — nie można po prostu wcisnąć gazu do dechy. Ja osobiście preferuję sterowanie klawiaturą, ale ci, którzy wolą joystick będą również mogli pograć do oporu.

Skidmarks jest w pewnym stopniu konfigurowalne — możesz wybrać kolory samochodów, ich modele, liczbę okrążeń, czy typ zawodów. Jedyną wadą, jaką widzę, jest to, że swoich wyników nie można nagrać na później. Szkoda, gdyż podniosłoby to jeszcze bardziej atrakcyjność gry.

Gra posiada polską instrukcję (miejscami bardzo zabawną). Całość otrzymaliśmy od firmy MarkSoft, 01-949 Warszawa, ul. Kasprowicza 88/103, tel./fax (0-2) 633 66 86.

Malcolm Kapusta



SKIDMARKS
ACID Software 1993
Zręcznościowa
Amiga

Grafika	75%
Dźwięk	65%
Grywalność	100%
Pomysł	80%
Ogółem	90%

Brum... Vroom

"Skoncentruj się, myśl tylko o tym co widzisz przed sobą, skup się na tym. Uwaga, zaczynam liczyć... adin, dwa...", trójka, zakręt w lewo pod kątem prostym i ciasna szykana. Morderczy zawijas z pętelką i już długa prosta. 310, 330, 350, 360... Wziuuaaaa. Redukcja do dwójki i przyspieszenie miażdżące kręgosłup. Maruder... ziąąą. Dwadzieścia sekund do mety. Ostatni wiraż. Już prawie finisz. Wybiega gość ze szkocką kratą, macha zawzięcie i chyba coś krzyczy... Nic nie słychać. Krew i mózg na szybie kasku utrudnia mi widoczność. Zjeżdżam do boxu. Niech mi gumę zmienią. Szampan już się chłodzi?"

Dziś przejdę od razu do rzeczy. Koniec z pierdołami w sosie á la McSon i zagryzaniem źle rozbitym mało krwistym befsztylem. Na pokibel biciu piany i wymyślaniu głupich historyjek w celu rozbawienia czujtelników. Oczywiście tylko dzisiaj. Wyjątkowo — vakacyone articuli concretti spaghetti. O.K. Styka!

Vroom. Siadasz za kierownicą, zapala się czerwone światło, gaz do dechy i po chwili prujesz ponad trzysta na godzinę. Wszystko na ekranie dosłownie miga. Drzewa, słupki, reklamy na poboczu — wszystko zlewa się w jedną całość (trochę koloryzuję), co wyśmienicie oddaje realizm jazdy. Tak na pewno czują się prawdziwi kierowcy Formuły 1. Mają tylko chyba trochę gorsze przyspieszenie, bo we Vroomie do szóstego, czyli najwyższego biegu dochodzi się w ciągu kilku sekund. Chociaż z drugiej strony... Nigdy nie jeździłem oryginałem — ale zakładając, że setkę robi w 2-3 sekundy, to osiągnięcie prędkości maksymalnej następuje pewnie całkiem szybko.

Przy tak niesamowitych przyspieszeniach i ogromnych prędkościach, jakie rozwija ten boski pojazd, od kierowcy wymagana jest niesłychana koncentracja. Tak dzieje się w rzeczywistości i tak jest we Vroomie. Jeden mały rzut okiem nie tam, gdzie trzeba i kaput. W praktyce wygląda to tak, że gość zeskrobywany jest z bariery i... na tym koniec kariery. Na szczęście Lankhor oszczędził graczom cierpień. Kolizja kończy się we Vroomie tylko stratą czasu, od kilku do kilkunastu sekund — w zależności od tego, jak bardzo byłeś nieuważny. Kilka takich "dzwonów" i niestety musisz szukać swojej ekipy mechaników, żeby ci gumy zmienili.

Rozmaite wypadki zdarzają się we Vroomie bardzo często — również bolidom sterowanym przez doskonały przecież komputer. Nie jest to chyba celowe zamierzenie autorów. "Komputerowe" pojazdy, choć z reguły nieomylne, nie potrafią oczywiście przewidzieć poczynań całkiem niedoskonałego gracza.

Teraz z innej beki: jak to wygląda od strony technicznej?

Grafika: prosta, ale więcej niż wystarczająca. Ograniczenia w wyglądzie ekranu zaowocowały zwiększeniem tempa zmian obrazu. Trudno mi powiedzieć, jak to działa na AT, ale z pewnością nieporównywalnie bardziej płynnie niż jakiś dopieszczony do 15 MB gigant Mikroprosia.







Dźwięk: przyznaję się bez bicia — nie zmusiłem się, żeby usłyszeć to w wykonaniu PC Speaker Band (pół roku temu odłączyłem odpowiedni kabelek i nie zamierzam...), ale już na Adlibie efekt jest więcej niż zadowalający. Wizg pracujących pełną parą maszyn zwala z nóg. Najlepszy ze wszystkiego jest niesamowicie dopracowany efekt Dopplera (encyklopedia PWN, tom I, str. 612 — "Dopplera zjawisko"), który cały wyścig czyni jeszcze bardziej naturalnym. Mijanie rywala przy prędkości w granicach trzech paczek, zaczyna się od cichego warkotu, później przechodzi w jednostajny szum i gromki pomruk nakładającej się pracy dwóch silników, które przenikają się wzajemnie i świdrują w uszach. Potem gracz wali w drzewo, bo podniecił się dźwiękiem, a przeciwnik przepisowe 60 na godzinę znika za zakrętem.

Na koniec szepnę jeszcze, że są cztery poziomy trudności (na najłatwiejszym — novice — nie da się wycisnąć więcej niż marne 270 km/h), które determinują umiejętności zawodników sterowanych komputerem i maksymalne prędkości pokonywania wiraży. Najtrudniejszy poziom (expert), to prawdziwa gratka dla ambitnych. Szczególnie, jeśli do klawiatury zaprzęgnie się również jakiegoś niezłego "w te klocki" kumpla. Opcja na dwóch graczy czyni Vrooma największą bombą od czasów Pitstopa.

Mc & Son

VROOM MULTIPLAYER

Lankhor 1993
Zręcznościowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	70%
Dźwięk	70%
Grywalność	95%
Pomysł	80%
Ogółem	90%

Mięso armatnie



Grupa Sensible Software odniosła sukces dzięki takim tytułom jak Megalomania i Sensible Soccer. Niewątpliwie, niemały wpływ na popularność tych gierek miały malutkie ludki, które w czasie biegu zabawnie przebierały dolnymi kończynami. Ich rozczapirzone włosy i trochę karykaturalny wygląd wzbudzały sympatię, ściągając tłumy przed ekran monitora. Nic dziwnego, że po raz kolejny zostały wydelegowane do najnowszego produktu firmy. Odziane w wojskowe moro, z wielgachnymi hełmami na głowach i karabinami w dłoni, rzucono w wir morderczej walki. Czy podołają zadaniu?

Idea gry opiera się na kierowaniu poczynaniami grupki żołnierzy, których przerzucono śmigłowcem na teren opanowany przez siły nieprzyjaciela. Ukończenie gry wymaga przebrnięcia przez ponad dwadzieścia misji na terenie całego świata — od oblodzonych i wietrznych okolic Grenlandii, przez afrykańską dżunglę, skalisty kanion, miasto, a nawet bazę przeciwnika. Każda misja charakteryzuje się oczywiście innym krajobrazem, a co za tym idzie biegającymi tu i ówdzie zwierzątkami i tubylcami (ci ostatni czasem wysyłają nas na tamten świat). Szczególnie niebezpieczne jest szlajanie się po zakamarkach dżungli, gdzie często rozmieszczone są pułapki w stylu "niewidoczna dzida". Taplanie się w bagnie lub spacer po krawędzi urwiska również mogą zakończyć się tragicznie. Wyznaczane zadania polegają najczęściej na wytrzebieniu wszystkiego, co się rusza i strzela. Trzymany w łapie kałasznikow skutecznie zatrzymuje wszelkich natrętów, a granaty i ręczna wyrzutnia rakiet przemeblują każdą budowlę. Przy odrobinie szczęścia "zwędzimy" jakiś śmigłowiec, jeep lub czołg — kierowanie nimi, oprócz samej satysfakcji, daje nam dużą przewage nad przeciwnikiem.



W miarę postępów w grze nasi podopieczni nabywają doświadczenia i umiejętności w posługiwaniu się bronią (np. dłuższy i celniejszy strzał). Każdy wojak ma swoje własne imię i stopień, co zwiększa realizm zabawy, choćby z tego względu, że przyzwyczajamy się do naszych żołnierzy, a w razie śmierci któregoś z nich można otrzeć łzę i wspomnieć "Ten John, to był chłop". Armia pamięta o tych, którzy polegli na polu walki. Ich imona i liczbę ustrzelonych wrogów umieszcza się na pamiątkowej tablicy. Szczątki zabitych spoczywają na wzgórzach, które po horyzont otaczają wojskową jednostkę. Każdy nowy nagrobek jest naszą porażką, ponieważ miejsce doświadczonych żołnierzy zajmują nowicjusze, których kolejka czeka przed bramą koszar. Strzegący jej wartownik w razie potrzeby wpuszcza kolejnych delikwentów.



Niech się komuś nie wydaje, że program jest zwyczajną "siekaniną", od której topi się fire joysticka. Nic z tych rzeczy. Po pierwsze — zaskoczenie. Po drugie — strategia. Po trzecie — zimna krew. Po ostatnie — dobrze działająca myszka. To cztery podstawowe przykazania każdego wojaka. Nie obejdzie się bez brawurowych rajdów w pojedynkę na teren silnie strzeżony przez jednostki wroga. Walki pozycyjne, obrona zdobytych przyczółków, ochrona cywilów, a nawet potyczki powietrzne — to wszystko znajdziemy w Cannon Fodder. Jedynym, jak dotąd, pokrewnym programem jest głośny "Syndykat", ale odpowiedź na pytanie, który z tej dwójki jest bardziej atrakcyjny jest szalenie trudna. Jedno, co mogę stwierdzić już teraz, to nieporównywalnie wyższy stopień trudności nowej gry (czasami resetowałem z furią komputer). Cannon Fodder powstawał przez niemal dwa lata, z czego znaczną część poświęcono na testy, mające na celu wyeliminowanie wszelkich niedociągnięć. Sensible Software wychodzi z założenia, że większy nacisk powinno się kłaść na merytoryczny aspekt gry, aniżeli na technologię w niej zawartą. "Dobra gra jest lepsza niż sama maszyna" — twierdzi jeden z członków grupy. Czy program okaże się tak dobry, jak zapowiadają jego twórcy? Wszystko wskazuje na to, że tak. Czas pokaże. Aha, jeszcze jedno — muzyczka tytułowa... prima!

W prasie zachodniej znajdujemy krótką wzmiankę o tym, że weterani wojenni oraz Royal British Legion wyrażają swoje niezadowolenie z powodu niesmacznych haseł reklamowych oraz występującego w grze motywu kwiatów (kto grał, ten wie o co chodzi). Twórcy twierdzą, że dostali na to zgodę, tamci zaprzeczają. Wszystko wygląda na chwyt reklamowy.

Przemysław Ścierski



CANNON FODDER

Sensible Software 1993
Zręcznościowo-strateg.
Amiga, Atari ST, IBM PC

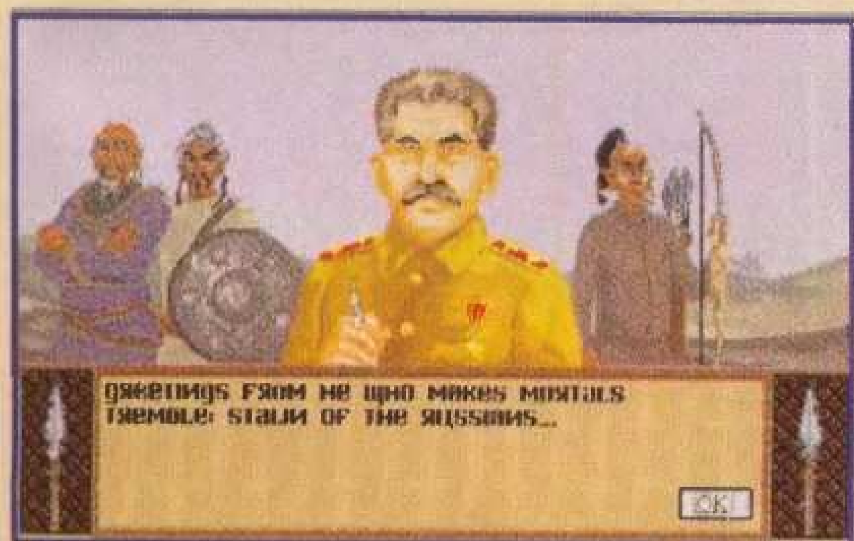
Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	90%
Pomysł	80%
Ogółem	90%

Civilization for Windows

Któż z miłośników gier strategicznych nie zna Cywilizacji? To przecież klasyka gatunku. Dodajmy — klasyka ciągle żywa i nadal popularna. Czy zatem nowa wersja jest w stanie zaszkodzić starej?

Na początek bierzemy portfel. Z portfela wyjmujemy pieniądze, pędzimy do sklepu i kupujemy Microsoft Windows 3.1. Jeśli już mamy Windows, to portfel możemy schować, natomiast zabieramy się za instalację, po której możemy nacieszyć się ikonką gry. Musimy jednak wiedzieć, że na ikonce się nie kończy. Klikamy na nią i — już po kilkudziesięciu sekundach! — ukazuje się znajomy tytuł. Tylko okna opcji są nieco inne, niestety bez ikry. Jak na DOS za ładne, jak na Windows za brzydkie... Ale przy tworzeniu własnego świata miłe zaskoczenie: opcje ustawia się klikając na obrazki (jakie to proste i wygodne w porównaniu z wersją na DOS!). A potem intro, dokładnie takie samo.

Mapa niewiele się różni. Oczywiście jest bardziej wyraźna, bo gry w DOS lubią mieć duże piksele, jak kafelki, tu zaś punkty obrazu są prawie nierozróżnialne. Ale odnoszę wrażenie, że jest za mało soczysta. Kiedy stawiamy miasto, nieco inaczej wygląda zarówno jego kwadracik, jak i cyfra oznaczająca wielkość.



Wchodzimy do miasta i czeka nas mały szok: po pierwsze, wyjście z miasta w środku okna, a nie w dolnym rogu. Po drugie, nie ma opcji podglądu mapki świata z jednostkami miejskimi i szlakami handlowymi, nie ma też opcji widoku miasta ani analizy szczęścia obywateli. Głowa do góry — nad oknem miasta jest (gdzieś wyżej) menu programu, a w nim opcja City. W niej znajdziemy wszystkie polecenia. Ale takie rozbicie informacji o mieście może razić.

Twarze ministrów, wynalazki oraz ich obrazy, dane z Civilopedii — nic się nie zmieniło, z jednym wyjątkiem — ikony oddziałów są na bardzo wysokim poziomie! Możemy się oczywiście dziwić, co na mapie robi chrząszcz. To nie owad, to milicja! Ale muszkieter przynajmniej jest podobny do muszkietera, a nie do grzybka. Trirema otrzymała nareszcie żagiel oraz olinowanie, za to krążownik wygląda trochę jak parowiec, tyle dymu leci mu z komina. Samolociki są po prostu urocze...

Kto polubił charakterystyczne melodie, ten się zawiedzie i nie zawiedzie... Nie zawiedzie — bo oczywiście są, zawiedzie — bo to dźwięki digitalizowane (nie wiedzieć czemu) i zapisane w formacie WAV. W efekcie, trwają bardzo krótko i nie są zbyt wyraźne (karta dźwiękowa w zasadzie niezbędna!). Czemu nie zrobiono tego w formacie MIDI? Za to można na miejsce tych melodyjek nagrać swoją radosną twórczość: niech na przykład Fryderyk Wielki mówi zawsze "Heil Hitler!".



Animacji praktycznie brak. Zakładamy miasto: jakieś koniki jadą. Budujemy coś: nic. Patrzymy, gdzie wyrasta Katedra Jana Sebastiana Bacha — nie ma! Dopiero po chwili zauważamy, że ona już tam była, kiedy pojawiało się okno informujące o jej zbudowaniu! Znów kwestia przyzwyczajenia...

Dyplomatyka i łowy rozwiązane bardzo dowcipnie. Dyplomatyka: takie same postacie, nawet co jakiś czas otwierają usteczka, lub mrugną oczkiem: "no co, jak tam z naszym traktatem?" Ale na przykład Stalin jest jakby młodszy i do tego jeszcze gada "prawdziwymi" rosyjskimi literami — to ci bajer! Popatrz na nich, nasyć się, bo — dla odmiany — gazeta wygląda nie jak wycinek prasowy, lecz jak próba kreślarska rapidografu 0,1 mm. Nie mogli, jak w Red Baronie, zeskanować jakiejś gazety i tylko zmieniać tytuły oraz wiadomości? Stanowczo zbyt "sterylna" jest ta okienowa prasa.

Łowy: oddziały poruszają się jak muchy w smole, atakują równie wolno. Cywilizacja w wersji do Windows chodzi praktycznie tak samo szybko, jak jej wersja DOS-owska uruchamiana spod Windows! To już lepiej mieć starą wersję, przynajmniej na szybkości nie stracimy.

Zakończyłeś grę. Obejrzysz sobie wykres, ale twarzyczek swoich ostatnich ministrów już nie zobaczysz. Tylko bardzo tekstowa informacja: tyle procent co Sulejman Wspaniały. Albo Włodzimierz Lenin. Albo Salomon Mądry... Hall of Fame ładny, choć równie skromny co DOS-owy. A przecież pod Windows można było zrobić nieco ładniejszą grafikę...

Czy warto przesiadać się na Cywilizację dla Windows? Warto. Gra jest czytelna, oddziały wspaniale wykonane, grafika na znakomitym poziomie. Ale trzeba mieć naprawdę bardzo szybki komputer: koniecznie 486 z 8-16 MB RAM i kartą akceleratorową PCI lub LocalBus. No i karta dźwiękowa, jeśli chcemy łowić uchem krótkie skrzeki, czyli tzw. muzykę. Przy mojej konfiguracji (486, 4 MB RAM i karta graficzna bez bajerów) stanowczo lepiej pozostać przy starej wersji. Poza tym nowa zajmuje około 6 MB, dwa razy więcej niż stara.

Cywilizacji do Windows nie wyrzucam. Może później przyjdzie na nią czas. Na razie kończę pisać ten tekst, zamykam edytor, wychodzę z Windows i wypisuję trzy literki: CIV...

Maciej Warzecha



CIVILIZATION FOR WINDOWS
MicroProse 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika	95%
Dźwięk	60%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	80%

Wolfpack

Wolfpack, czyli wilcze stado — wśród wielu symulatorów łodzi podwodnych (688 Attack Sub, Sub Battle Simulator, Silent Service II, Red Storm Rising) ten wyróżnia się zdecydowanie pod kilkoma względami. Po pierwsze, możesz dowodzić nie jednym okrętem, ale całym wilczym stadem U-Bootów. Po drugie, możesz zagrać jako dowódca konwoju i dowiedzieć się, co czuje kapitan niszczyciela, słysząc alarmujące "High speed screws detected!" ("wykryto szybkoobrotowe śruby" — takimi napędzane są torpedy). Po trzecie, możesz zaprosić do gry kolegę i atakować broniony przez niego konwój. I wreszcie po czwarte: masz do dyspozycji edytor do tworzenia nowych misji, rozgrywanych na jednym z pięciu obszarów Atlantyku i Morza Północnego. Całość ma dość skromne wymagania — szybki 286 i 2 MB RAM.



Gra broni się właśnie dzięki tym dodatkowym możliwościom, gdyż sama symulacja jest nieco uproszczona. Przede wszystkim, atakowany konwój (jeśli sterowany jest przez komputer) nie zmienia kursu ani szyku, nie zaczyna nawet zygzakować. Wszystkie statki w konwoju płyną z tą samą prędkością, wynoszącą 7 węzłów. Co gorsza, jest to ich prędkość maksymalna! Za mało jest typów okrętów i statków — po powierzchni uwijają się niszczyciele, chroniąc konwoje złożone z tankowców i frachtowców. Przydałoby się większe zróżnicowanie. Za to pod wodą możemy wybierać spośród kilku typów niemieckich łodzi podwodnych, od modelu IX do najbardziej zaawansowanego XXI. Grafika VGA jest przyzwoita, choć bez szczególnych fajerwerków. Wersja CD-ROM oferuje



efektowne, animowane intro oraz "extro" — po szczęśliwym zakończeniu misji widzimy okręt podwodny, odpływający w kierunku zachodzącego słońca. Jeśli nasz U-Boot zostanie zatopiony, gra raczy nas widokiem łodzi podwodnej, rozpadającej się na kawałki w grzmocie eksplozji. Oprócz tego wersja CD-ROM zawiera dodatkowe misje, łącznie jest ich teraz 70. W sumie, żaden postęp w stosunku do wersji "twardyskowej".

Wojciech Musiał

WOLFPACK CD
Nova Logic 1994
Symulacyjna
IBM PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	85%
Ogółem	85%

Po grzyba kom

Kupujesz sobie nową gierkę na kompakcie. Przychodzisz do domu, wtykasz ją do swojego Double Speed CD-ROM Drive With Turbo Sprężarka i... trafia Cię szlag. "Znowu to samo stare guano! Widziałem to milion razy!" itp. Chodzi Ci zapewne o to, że wersja na CD-ROM niemal niczym nie różni się od wersji dyskietkowo—twardyskowej, czy jak ją zwał. Pomijając efektowne intro z trójwymiarową, renderowaną animacją i grafiką rodem z 3D Studio oraz parę innych animowanych sekwencji, które zasadniczo nic do gry nie wnoszą. Otóż mylisz się, różnica jest i to dość istotna: kilkanaście mega na twardym — wolnych!

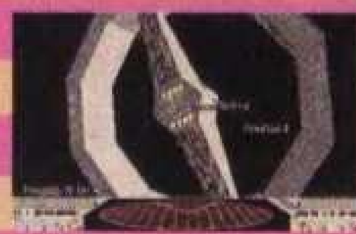
LISTA PRZEBOJÓW

No cóż... Niniejsze wydanie Listy jest tylko w minimalnym stopniu ekspresją uczuć NKC (Naszych Kochanych Czytelników). Znacznie większy wpływ miały na nią emocje WR+ (Wpienionego Redaktora [bardzo]). Chyba się nie zrozumieliśmy. Od początku ta Lista miała być przede wszystkim Waszą trybuną i Waszym dziełem — miejscem, gdzie można dać wyraz swoim gustom, bez oglądania się na wysiłki działów marketingu i zestawienia sprzedaży. To

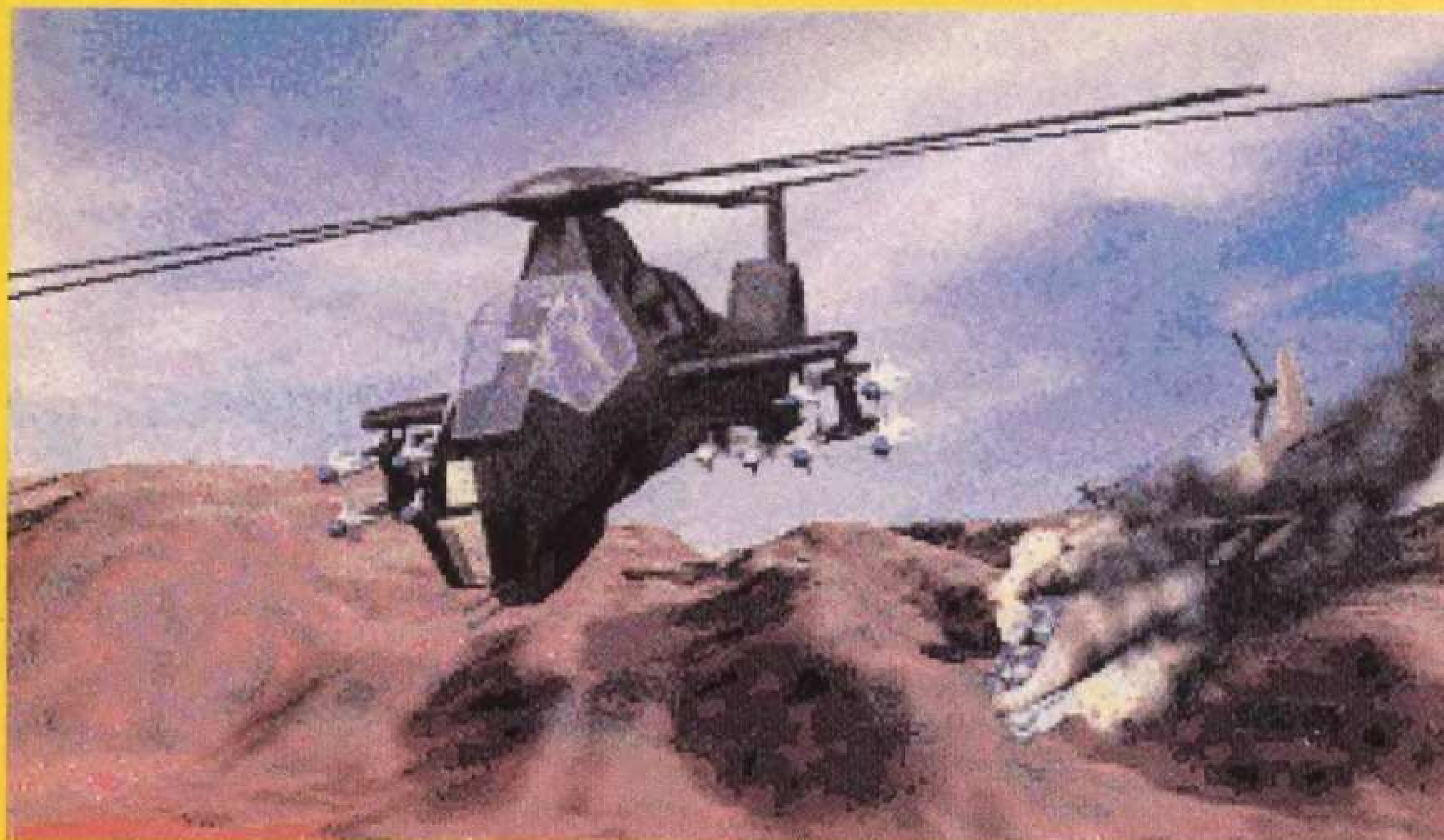
Amiga			
1. (1)	Cannon Fodder	strzelanina	20,4%
2. (2)	The Settlers	strategiczna	18,3%
3. (4)	Frontier	symulacyjno—handlowa	13,3%
4. (3)	Syndicate	strzelanina strategiczna	12,1%
5. (6)	Mortal Kombat	karate	8,6%
6.	Hired Guns	przygodowa	7,8%
7. (5)	Civilization	strategiczna	7,6%
8. (7)	Desert Strike	strzelanina	5,7%
9.	Legends of Valour	role—playing	3,3%
10. (10)	Gunship 2000	symulator helikoptera	2,8%
Atari ST			
1. (1)	Frontier	symulator kosmiczny	16,2%
2. (9)	Ishar II	przygodowa	14,0%
3.	Vroom Multiplayer	wyścig	12,2%
4. (4)	Body Blows	zręcznościowa	10,8%
5. (3)	Lemmings II	logiczno—zręcznościowa	9,5%







Comanche



Symulator przyszłościowego helikoptera RAH-66 Comanche, powstającego jako odpowiedź na ogłoszony przez rząd Stanów Zjednoczonych projekt Light Attack Helicopter, był sensacją ubiegłego roku. Mówiono o rewolucji w grafice i animacji, o niesłychanej łatwości pilotażu, o porywającej akcji. Wszystko to prawda, głosy krytyki kwestionują jedynie zasadność nazywania tej gry symulatorem.

I rzeczywiście — liczne ograniczenia, wprowadzone dla zmniejszenia wymagań sprzętowych programu (i tak potrzebny jest co najmniej 386 SX) spowodowały, że miłośnicy wiernych symulacji nie znajdą tu wiele dla siebie. Za to przyjemność z gry jest ogromna, zwłaszcza w kilku końcowych scenariuszach. Nawet zwykły lot kanionem rzeki z prędkością 350 km/h jest źródłem naprawdę mocnych wrażeń. Pojedynki z wszelkiego rodzaju maszynami bojowymi przeciwnika, konieczność stosowania zmiennej taktyki — od błyskawicznego ataku z zaskoczenia zakończonego równie szybką ucieczką, po starcia z dystansu przy użyciu rakiet Hellfire i ciężkiej artylerii — całość wzbogacona o fantastyczną, płynnie animowaną grafikę to gra naprawdę warta uwagi. Wersję CD-ROM wzbogacono o krótką, ale bardzo efektowną sekwencję filmową na początku oraz dodatkowe misje — teraz jest ich sto, pogrupowanych w 10 kampanii. Pięć ostatnich ma naprawdę świetną grafikę, z wodą odbijającą okoliczne wzgórza i innymi bajerami, jednak żadnych rewolucyjnych zmian w stosunku do poprzedniej wersji nie dokonano.

Wojciech Musiał

COMANCHE CD

Nova Logic 1994
Symulacyjna
IBM PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	85%
Grywalność	95%
Pomysł	70%
Ogółem	85%



pakt

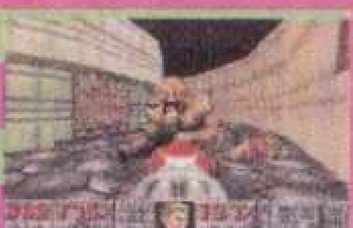
Producenci gier coraz częściej wykorzystują płytę kompaktową jako wygodny nośnik danych, który umożliwia instalację gry bez zajmowania cennej przestrzeni na twardym dysku. Coraz więcej znanych tytułów pojawia się jednocześnie na dyskietkach i na kompakcie. Pora więc zacząć zbierać pieniążki...

DLA ŁAMIDŻOJÓW

6.	Cannon Fodder	strzelanina	8,6%
7. (8)	Chaos Engine	strzelanina	8,1%
8.	Lotus III	wyścig	7,7%
9. (2)	Sensible Soccer 92/93	sportowa	6,7%
10. (5)	Civilization	strategiczna	6,3%
IBM PC			
1. (1)	SimCity 2000	strategiczna	16,9%
2. (3)	Doom	strzelanina	15,3%
3. (2)	Civilization	strategiczna	14,9%
4.	TFX	symulator lotu	13,6%
5. (7)	X-Wing	symulator kosmiczny	8,7%
6. (9)	Seal Team	taktyczna	7,4%
7. (5)	Privateer	symulacyjno—przygodowa	6,6%
8.	Cannon Fodder	zręcznościowa	6,2%
9. (4)	Mortal Kombat	karate	5,8%
10.	Syndicate	strzelanina strategiczna	4,5%

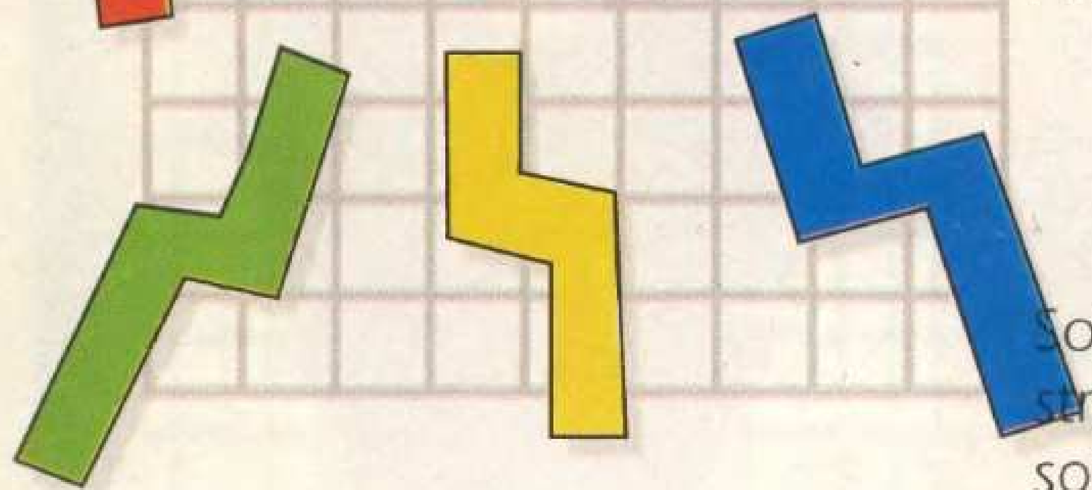






gadanie na temat kształtowania gustów itp. w pierwszym wydaniu Listy było żartem. Tak naprawdę rezerwujemy sobie tylko minimalny wpływ na ostateczny ranking gier. O wszystkim decydują Wasze głosy — a tych nie ma (prawie). W swoich listach często wypowiadaliście się przeciw prowadzeniu działów dla kilkudziesięciu czy kilkuset czytelników. Rozumiem, że Lista też do nich należy.

Do zobaczenia za miesiąc, jeśli taka będzie Wasza wola.



KRONIKA TOWARZYSKA

Kto nie lubi Windows?

Badania przeprowadzone przez firmę Thomson Investment Software z Bostonu wykazują, że obecnie dominującym w biznesie systemem operacyjnym jest Microsoft Windows. W porównaniu z wynikami podobnej ankiety przeprowadzonej dwa lata temu — liczba użytkowników Windows uległa podwojeniu. Okazuje się więc, że największymi wrogami Windows na świecie są... hackerzy.

Broderbund nie chce spółki z EA

Dwie znane na rynku gier komputerowych firmy: Broderbund Software i Electronics Arts postanowiły przerwać rozmowy w sprawie połączenia. Rada dyrektorska Broderbund doszła bowiem do wniosku, że ustalone dotychczas warunki połączenia nie odzwierciedlają w sposób prawidłowy wartości każdej z kompanii (krótko mówiąc — poczuli, że ktoś ich robi w konia...). W związku z tym negocjacje zostały przerwane i na razie nic nie wskazuje na to, że zobaczymy kiedyś czołówki gierek z napisem "Electronics Broderbund", albo "Broderbund Arts".

Piractwo kosztuje

Stowarzyszenie BSA (Business Software Alliance) oceniło, że straty poniesione przez firmy software'owe na skutek działalności piratów wyniosły w ub.r. ok. 12,8 mld USD, przy czym na Europę przypada ok. 40% tej sumy. Ciekawostką jest, że np. udział pirackich kopii programów na rynku w Hiszpanii jest szacowany na 88% i... rośnie. Hiszpania ma wszystkie odpowiednie ustawy, jak Bóg przykazał. I co? A nam mówili, że jesteśmy z tyłu... Ot, polityka!

Więcej CD

Ostatnio na świecie widać wyraźną tendencję do wzrostu sprzedaży oprogramowania na dyskach optycznych CD. Z danych wynika, że w ub.r. liczba sprzedanych CD wzrosła w stosunku do 1992 r. o ponad 150%, co wyraźnie wskazuje na rosnącą popularność tego nośnika danych. W Polsce zresztą również wzrasta ostatnio liczba szczęśliwych posiadaczy czytników CD-ROM, a jak grzyby po deszczu powstają wciąż nowe firmy, oferujące przeróżne dyski — z gołymi panienkami, z oprogramowaniem shareware, encyklopediami, atlasami i... giercami. Wystarczy przejść się po warszawskiej giełdzie, żeby stwierdzić ten fakt: oto dawni piraci "przerzucili" się i oferują teraz legalne (czy zawsze?) oprogramowanie na CD-ROM. Wynika to zapewne stąd, że przez ostatnie półrocze ceny napędów znacznie spadły (w Polsce wygląda to tak, że ceny stoją prawie w miejscu, lecz wartość pieniądza maleje). Nasza dobra rada — kupujcie jak najprędzej napęd, nawet taki tańszy ("single speed"), bo wiele gier oferowanych na polskim rynku działa zupełnie poprawnie w konfiguracji: 386 + Mitsumi + DOS 6.2 + Smartdrive, a są warte tego, żeby je mieć. Ceny gier na CD też zresztą nie są takie straszne: milion, półtora... A dzięki większej liczbie danych — gry na CD są dużo bardziej atrakcyjne i ciekawsze od swoich wersji dyskietkowych. No i — co istotne — na ogół nie zapychają twardego dysku (chociaż z tym to już jest różnie...).

Promocja PMC

Warszawska firma PMC (Personal Multimedia Computers), wyłączny dystrybutor na polskim rynku wyrobów kanadyjskiej firmy Gravis, ogłasza akcję promocyjną dla polskich producentów gier i programów edukacyjnych. Każdy z takich producentów, który wyrazi chęć umieszczenia w swoim programie procedur obsługi karty Gravis Ultra Sound, może otrzymać od PMC gratisowy(!) tzw. Developer Kit, w skład którego wchodzi karta z 512 kB pamięci, dokumentacja i biblioteki obsługi karty. Dodatkowo przewidziane są specjalne ceny na wszystkie nowe produkty, które pojawią się w ofercie Gravisa (m.in. system wirtualnej rzeczywistości VFX1).

Jaguar pożera Amisie

Według danych Atari, na rynku amerykańskim sprzedano do tej pory ponad 250 tys. sztuk nowej konsoli Jaguar. Oficjalna premiera w Europie nastąpi dopiero we wrześniu br., natomiast w Polsce — aż w grudniu. Konkurencja - czyli Commodore - sprzedała do tej pory (według różnych źródeł) 50 - 150 tys. sztuk CD32.

SKŁAD ZŁOMU (HARDWARE)

Z nudów?

Atari udzieliło licencji firmie Sigma Designers z USA na produkcję konsoli Jaguar w formie karty do komputerów PC (!). Oprócz Jaguara, na karcie zainstalowany będzie moduł MPEG do odtwarzania filmów z płyt kompaktowych. Karta—Jaguar będzie wykorzystywać gry dostarczane wyłącznie na CD-ROM; napęd CD-ROM musi oczywiście być wcześniej zainstalowany w Pececie. Cena tak przerobionego Jaguara — ok. 500 USD. Czego ci ludzie z nudów nie wymyślą...

ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFTWARE)

Tanks!

Miłośnicy batalii czołgowych w grach strategiczno—wojennych długo czekali na tę chwilę. Tak, jest już Wargame Constraction Set II — Tanks. Program zawiera gotowe scenariusze wszystkich historycznych kampanii czołgowych, od I wojny światowej. do czasów współczesnych (np. wojna o Kuwejt). Jeśli to komuś nie wystarcza, może sobie stworzyć własny scenariusz, w poparciu o gotowe elementy gry. Całość w naprawdę ładnej oprawie graficznej. (md)

Białka i Żółtka

Pamiętny atak japońskiego lotnictwa na Pearl Harbour rozpoczął wojnę o dominację na Pacyfiku. Początkowo sukcesy odnosiła armia japońska, rok 1942 był



momentem zwrotnym w tej wojnie — amerykańska flota Pacyfiku zaleczyła co większe rany i zaczęła przejmować inicjatywę strategiczną. Bez dzielnych amerykańskich pilotów na nie najlepszych maszynach, nie byłoby to możliwe. A to wszystko w grze 1942 Pacific Air War, produkcji MicroProse. Banzai! (md)

Oko smoka

Fanatyków starochińskiej gry mah—jongg zapewne ucieszy jej kolejna wersja — Shanghai II: Dragon Eye, tym razem pod Windows. Mamy do wyboru wielu różnych, nawet nieco dziwacznych plansz i kamieni, a nawet możemy samodzielnie tworzyć własne plansze. Pierwszy rzut oka — miłe, drugi rzut — nooo... trzeciego już nie było. Widziałem i grałem już w "Szanghaje" dużo lepiej zrobione, pamiętam kiedyś na Amidze 500... (md)



USA 1994

Piłka nożna jest chyba najbardziej ulubioną dyscypliną sportu wśród autorów gier. Do takiego wniosku łatwo dojść, przeglądając oferty firm software'owych. Liczba "soccerów" wszelkiej maści dynamicznie rośnie, zwłaszcza iż mistrzostwa świata mamy tuż za pasem. Czy "World Cup USA 1994" U.S. Gold wybije się ponad przeciętność? Czas pokaże. (rs)

RPG z joystickiem?

Wydawało się, że zwolenników gier role—playing i miłośników łamania joysticka nic nie może łączyć, a jednak okazuje się, że można zadowolić i jednych i drugich. Po "Darkmere" mamy następny przykład takiej udanej hybrydy, a to za sprawą nowego produktu Core Design pod tytułem "Darkstone". Jak na razie, na ukończeniu jest wersja amigowa. (rs)



Śladem The Settlers

Bullfrog widać pozazdrościł popularności ostatniemu produktowi firmy BlueByte i postanowił również spróbować swoich sił w kategorii programów, którą na własny użytek nazwałem symulacją życia miasta. Miasto to będzie niezwykłe, bo chodzi ni mniej ni więcej, o lunapark. Projektowanie różnych atrakcji typu spirale śmierci czy zwykłe karuzele, użeranie się z pracownikami, negocjacje z inwestorami — to jedynie ułamek problemów, z jakimi gracz będzie miał do czynienia. Uwzględnienie tak wielu elementów gry nie przeszkodziło autorom przedstawić całości w bardzo ładnej oprawie graficznej, która aż tętni życiem. Program Theme Park ukaże się na PC i Amigę w okolicach lipca. (rs)

Co u Virgin?

Ten znany producent gier widać obawia się o przyszłość Amigi i zapowiada szereg nowych gier na ten komputer. Praktycznie każdy znajdzie wśród nich coś dla siebie. Amatorom symulatorów proponuje się Overlord (co

Jaguar się rozmnaża

Mimo, że u nas nie ma jeszcze pierwszego, to w dalekich stronach jest już ponoć gotowy Jaguar 2. Nowa konsola posiada dodatkowy procesor, odpowiedzialny tylko i wyłącznie za tworzenie grafiki wektorowej — tak, że moc obliczeniowa całej maszynki powiększyła się do ok. 100 MIPS. I to — tylko do gierek?!

Gdzie dysków sześć, tam...

Firma Pioneer oferuje napęd dysków CD-ROM o symbolu DRM-602X, w którym można umieścić jednocześnie do sześciu dysków. Napęd o podwójnej prędkości pozwala na odczyt danych z szybkością 300 kB/s; oczywiście za każdym razem może być odczytywany tylko jeden dysk, natomiast automatyczna wymiana dysku trwa kilka sekund.

Autobus pospieszny

Seagate zaczyna wprowadzać na rynek dyski twarde z nowym interfejsem Fast ATA, będącym ulepszoną wersją zwykłego, jakże popularnego w Pecetach, "autobusa" (AT-Bus). Nowy "autobus" ma szybkość transferu danych przewyższającą SCSI (13 MB/s) i może obsługiwać dyski o pojemności większej niż 528 MB. Elektronika jest zintegrowana z dyskiem, a wszystko współdziała ponoć ze zwykłą kartą adaptera, chociaż zalecana jest dobra karta Local Bus i komputer z procesorem 486. Co będzie dalej? Teraz chyba ulepszą ST-512, potem skonstruują XT z dopalaczem i tak powstanie nowy komputer do gierek: XT Super Turbo 678 MHz.

Amisia w wieży

Biedną małą Amisię zamknięto ostatnio w wieży; ruszyła oto produkcja Amigi 4000 Tower. Nowa Amiga wyposażona jest w procesor Motorola 68040 z zegarem 25 MHz, 4, 8, lub 16 MB RAM (zależnie od wersji; w tym 2 MB Chip RAM), kontrolery SCSI-2 i AT-Bus. Dla chętnych pozostają wolne dwa sloty AT, cztery sloty PC i pięć slotów Zorro III, tak więc — koledzy — nareszcie jest w co włożyć "przyjaciółeczce"!!!

CD-ROM dla "tysiąc-dwusetki"

Na tegorocznych targach CeBIT, firma Commodore zaprezentowała interfejs i czytnik CD--ROM przeznaczony dla Amigi 1200. Czytnik jest zbliżony do instalowanego w CD32 (podwójna prędkość, sposób wkładania płytki). Nowy napęd jest w sprzedaży od 1 czerwca.



NEWS

ciekawsze, wydanie tego programu jest również w planach IPS), czyli powtórkę operacji lądowania w Normandii w 1944 r., widzianą oczami pilota. Miłośnikom platformówek i gier zręcznościowych powinny spodobać się *Crash Dummies oraz Aladdin*, czyli coś zbliżonego do Prince of Persia. Dla nieco spokojniejszych i bardziej wytrwałych graczy przeznaczony jest Sensible Golf. Nie zapomniano nawet o fanach filmu Jurassic Park, którym serwuje się przygodówkę Lost Eden z supergrafiką, aż rojącą się od całej plejady dinozaurów. Ta ostatnia pozycja ma zostać wydana w wersji tylko na CD. (rs)

Coś dla sfrustrowanych

Jeśli masz Amigę i widziałeś u znajomego posiadacza PC takie gry, jak Fantasy Empires czy Stronghold, sporym pocieszeniem może okazać się dla Ciebie nowy program firmy Software 2000, ukazujący się pod nazwą Death or Glory. Będzie to kolejna próba dogodzenia zarówno zwolennikom zmagań strategicznych, jak i tradycyjnych gier typu role - playing. (rs)

Cyberwar, film czy gra?

Coraz szersze wykorzystywanie kompaktów jako nośnika zaczyna owocować programami, które coraz mniej kojarzą się z tradycyjnymi pojęciami gry, a bardziej zaczynają przypominać filmy. Cyberwar, bo o nim tu mowa, jest już wprost reklamowany jako CD-spektakl. Renderowana grafika 3D o superjakości może usprawiedliwiać nawet konieczność zakupu CD. Gra zostanie wydana pod szyldem firmy SCI w wersjach na Amigę i PC (CD only). (rs)

Mortal Kombat raz jeszcze

Jak widać pomysł używania zdigitalizowanych postaci z filmów jako bohaterów komputerowych bijatyk, bardzo się spodobał. Najlepszym dowodem na to jest powstanie kolejnej części Mortal Kombat (tym razem z numerkiem II). Jak na razie mogą się nią cieszyć tylko posiadacze niektórych konsol. Zanim doczekamy się wersji tej gry np. na Amigę, na otarcie łez proponuję Myster X-a, który wkrótce ukaże się pod szyldem Millenium i ma wiele wspólnego z Mortal. (rs)

Flipery i jeszcze raz flipery

Czyżby powrót do korzeni? Bądź co bądź tego typu gry (jeszcze nie komputerowe, a raczej "elekstryczne") były nieodłącznym elementem salonów gier w latach 70. czy 80., ale teraz w dobie superkomputerów powinny umrzeć śmiercią naturalną. Tak się jednak nie dzieje, po prostu kolejne ich wersje są przenoszone na różne tam Amigi czy Pecety. I właśnie dla Amigi firma 21st Century szykuje dysk z dodatkowymi stołami do Pinball Fantasies oraz całkowicie nową grę — Pinball Illusions. Również od mniejszych firm, takich jak np. Codemasters, można się spodziewać kilku nowości: Psycho Pinball oraz Micro Machines 2 — obie z przeznaczeniem na CD32. (rs)

Lotus IV?

W każdej plotce jest ziarnko prawdy — to dawne przysłowie tu się doskonale sprawdza. Co prawda, Lotusa IV jak na razie nie będzie, ale za to już od lipca można spodziewać się gry Top Gear 2. Będą to kolejne wyścigi samochodowe, przeznaczone zwłaszcza dla dwóch graczy. Jej autorami są twórcy Lotusa, a sama gra zostanie wydana przez firmę Gremlin. Do tej pory słyszałem tylko o wprowadzeniu wersji na Amigę 1200. (rs)

Nowości zredagował
In Novator

NADESŁANO

W tej rubryce będziemy publikować krótkie informacje o grach, które nasza redakcja otrzymała ostatnio od ich producentów lub dystrybutorów. Notki zawierają kolejno: nazwę gry, nazwę jej producenta, kilka zdań o samej grze i ewentualne ciekawostki (bez prób oceny), adres firmy, od której otrzymaliśmy produkt oraz dwa słowa o zamiarach Gamblera względem danej gry.

GEAR WORKS

Hollyware Entertainment

Przekładnie, bo tak można przetłumaczyć angielski tytuł gry, da się zaliczyć do nurtu logiczno—strategicznego. Głównym celem Gear Works jest połączenie dwóch kół zębatych, z których jedno obraca się na początku każdego poziomu, a drugie — ma być obracane przez system zębatek, które gracz ustawia na planszy. Brzmi to prosto, ale w rzeczywistości takie nie jest — są trzy rodzaje zębatek, ale ustawić je tak, aby się stykały można tylko na cztery sposoby. Poza tym, w konstruowaniu misternej sieci przekładni przeszkadzają nam stworzonka nazwane przez twórców gry Poffinami. Mogą one powodować rdzewienie lub wręcz połamanie zębów koła. Gra wymaga dobrej strategii i refleksu. Nabywca otrzymuje jedną dyskietkę i polską instrukcję. Gear Works działa na wszystkich modelach Amigi. (wrf)

Dystrybutor: Mark Soft, tel./fax (0-2) 6336686

BRIDES OF DRACULA

Gonzo Games

Ta gra jest typowym przykładem "chodzeniowy". Twoje zadanie polega na szwendaniu się po wiosce, lesie, bagnie, cmentarzu (brrr) i zamku. Podczas tej wędrówki, wcielając się w postać Drakuli, masz znaleźć trzynaście kobiet, które musisz obezwładnić, aby wypić ich krew. Gdy zrobisz to ze wszystkimi — "będziesz mógł rozłożyć przeciwnika na łopatki" — jak to zręcznie ujmuje instrukcja. Przy okazji można natknąć się na rozmaite przeszkody, jak przeróżne postaci, statuetki strzelające z lasera (?!?), czy kwas kapiący z drzew.

Podczas gry na dwóch graczy drugi steruje postacią Heslinga, bezpośredniego przeciwnika Drakuli. Celem Heslinga jest uniemożliwienie wykorzystania kobiet. Ekran Brides of Dracula podzielony jest na dwie części — w górnej widać poczynania Drakuli, a w dolnej — jego przeciwnika, Heslinga.

Gra nie działa na systemie innym niż 1.3 oraz na maszynach wyposażonych w procesor 68020 (z włączoną pamięcią cache procesora) lub wyższy. Praktycznie więc mogą w nią grać użytkownicy Amig 500 i CDTV (lub innych, w których używany lub emulowany jest Kickstart 1.3). Gra mieści się na jednej dyskietce i posiada polską instrukcję obsługi. (wrf)

Dystrybutor: Mark Soft, tel./fax (0-2) 6336686

SMUŚ

LK Avalon

Gra zręcznościowa, przeznaczona dla młodszych użytkowników komputerów PC i Amiga. Gracz steruje tytułowym Smusiem — małym, zielonym smokiem — prowadząc go przez blisko dwieście pięćdziesiąt sal zamku Lodowego Barona. W drodze do wyjścia musi pokonać liczne niebezpieczeństwa, skacząc z półki na półkę i plując ogniem w przeciwników, których nie zdoła ominąć. Gra ma skromne wymagania sprzętowe — PC 286/VGA lub Amiga 500/600/1200 oraz pamięć RAM 1 MB. (ws)

Producent: LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2.

LOTERIA

Wygraj PC/486 lub Amigę!

Przez pół roku poczynając od sierpnia co miesiąc będziemy rozlosowywali jeden komputer PC 486* lub Amiga** (do wyboru) wśród prenumeratorów Gamblera Magazynu AMIGA i Młodego Technika***

Losowanie komputera zostanie przeprowadzone 1 sierpnia 1 wrześ-nia -- sześć razy z listy będącej połączeniem list prenumeratorów wymienionych pism

Jeśli jesteś prenumeratorem jednego pisma -- możesz wygrać sześć komputerów

Jeśli jesteś prenumeratorem dwu pism -- możesz wygrać też sześć komputerów ale Twoje szanse są dwukrotnie wyższe (nazwisko dwa razy pojawia się na liście do losowania)

Jeśli jesteś prenumeratorem wszystkich trzech pism -- masz trzykrotnie większą szansę wygrania sześciu komputerów

Jeśli nie jesteś prenumeratorem ani jednego z nich -- przemyśl to sobie!

* komputer ADAX Advanced ML 4 SX-25 stanowiący nagrodę przygotowała firma JTT 51-640 Wrocław ul Braci Gierymskich 156;
** w zależności od podaży będzie to Amiga 4000 w konfiguracji podstawowej lub Amiga 1200 rozbudowana m in o twardy dysk;
*** losowaniem zostaną objęte jedynie osoby posiadające prenumeratę Wydawnictwa LUPUS (dokonały wpłaty na konto Wydawnictwa);

JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU ZOSTAJE AUTOMATYCZNIE KAŻDY PRENUMERATOR "GAMBLERA". WYSTARCZY WIĘC OPŁACIĆ — KORZYSTAJĄC Z KUPONU PRENUMERATY WEWNĄTRZ NUMERU — PRENUMERATĘ I ODCZEKAĆ KILKA TYGODNI NA KARTĘ KLUBOWĄ.

WZÓR ZAMÓWIENIA

ZAMÓWIENIA NA PROGRAMY Z OFERTY KLUBOWEJ, KTÓRE OD WAS OTRZYMUJEMY BYWAJĄ BARDZO RÓŻNIE FORMUŁOWANE. ZDARZYŁ SIĘ NAWET TAKI PRZYPADEK, ŻE ZAMAWIAJĄCY NIE PODAŁ NUMERU KATALOGOWEGO GRY ANI KOMPUTERA, NA KTÓRY PROGRAM MA BYĆ PRZEZNACZONY, PODCZAS GDY GRA WYSTĘPOWAŁA W WERSJI DLA AMIGI I DLA PC... PROPONUJEMY WAM ZATEM WZORZEC ZAMÓWIENIA, KTÓRY GWARANTUJE, ŻE WSZYSTKIE POTRZEBNE INFORMACJE W ZAMÓWIENIU SIĘ ZNAJDĄ:

[Imię] [Nazwisko]
[Kod] [Miasto]
[Ulica]
[Numer klubowy]

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę [tu nazwa] dla komputera [tu format i nośnik] oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem [tu numer katalogowy] w cenie [cena klubowa].

[miasto, data]

[podpis]

Przykładowo mogłoby to wyglądać następująco:

Jan Kowalski
00-095 Warszawa
ul. Nieprawdopodobna 16/7
GamblerClub Member 11023

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę "Powermonger" dla komputera PC, 3.5" oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem 0512 w cenie 220 000 zł.

Warszawa, 19/04/94

[tu stosowny bohomaz]

KLUBOWA LISTA PRZEBOJÓW

Zgodnie z zapowiedzią przedstawiamy kolejne wydanie listy najlepiej sprzedających się programów z oferty GamblerClubu. W ofercie klubowej znajdują się gry na dwa typy komputerów (przynajmniej na razie) — Amigę i PC. Aktywniejsi są użytkownicy PC-tów (może jest ich po prostu więcej, a może oferta klubowa dla PC-towców jest ciekawsza) — trzeci raz publikujemy te dane i po raz rośnie udział zamówień użytkowników PC. Obecnie proporcje układają się następująco:

PC	**73,2%**
Amiga	**26,8%**

Rozkład zainteresowania użytkowników Amigi opisuje następująca tabela:

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesicem	Zmiana pozycji
1	Harpoon	25,00%	1	0
2	Black Crypt	20,83%	2	0
3	Lure of the Temptress	18,75%	3	0
4	Birds of Prey	6,25%	4	0
5	Civilization	4,17%	8	-3
6	Indianapolis 500	4,17%	7	-1
7	Łowca - Ostatnie Starcie	4,17%	10	3
8	N.A.M.	4,17%	6	-2
9	Shadowlands	4,17%	5	-4
10	688 Attack Sub	2,08%	-	nowość
11	Gunship 2000	2,08%	11	0
12	Space Hulk	2,08%	-	nowość
13	Syndicate	2,08%	9	-4

Na pozycji lidera utrzymała się gra "Harpoon", zwycięzca sprzed miesiąca. Ogólnie — nastąpiła znaczna stabilizacja gustów klubowiczów. Pojawiły się dwie nowości: "688 Attack Sub" oraz "Space Hulk" nie zdobyły one jednak, przynajmniej na razie, silnej aprobaty czytelników.

W drugiej tabeli — zakupów dokonywanych przez użutkowników PC — stawka jest nieporównanie bardziej wyrównana, co dowodzi zarówno znacznego rozproszenia zainteresowań jak i dużo bogatszej oferty. Również tutaj sytuacja się stabilizuje — pozycja lidera poizostała niezachwiana.

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Lure of Temptress	8,27%	1	0
2	Strike Commander	8,27%	4	2
3	Buzz Aldin's Race into Space	7,52%	2	-1
4	Carriers at War	7,52%	3	-1
5	Privateer	6,77%	5	0
6	Seal Team	4,51%	12	6
7	Ultima Underworld	4,51%	6	-1
8	Ultima VII	4,51%	7	-1
9	Civilization	3,76%	8	-1
10	Harpoon	3,76%	9	-1
11	Incredible machine	3,76%	10	-1
12	Legacy	3,76%	11	-1
13	Michael Jordan in Flight	3.01%	13	0
14	Powermonger	3,01%	16	2
15	Quest for Glory III	3,01%	14	-1
16	Shadowlands	3,01%	15	-1
17	Rex Nebular	2,26%	17	0
18	Syndicate/PL	2,26%	-	nowość
19	V for Victory	2,26%	28	9
20	688 Attack Sub	1,50%	23	3
21	Betrayal at Krondor	1,50%	-	nowość
22	Birds of Prey	1,50%	18	-4
23	Chuck Yeager's Air Combat	1,50%	24	1
24	F-15 Strike Eagle III	1,50%	19	-5
25	Heroes of the 357-th	1,50%	20	-5
26	Patriot	1,50%	21	-5
27	Ultima Underworld II	1,50%	22	-5
28	King's Quest VI	0,75%	25	-3
29	Space Hulk	0,75%	26	-3
30	Theatre of War	0,75%	27	-3

Za miesiąc następne notowanie listy najbardziej kupowanych przez klubowiczów gier.

Sklepy GamblerClubu

Już dwa sklepy w Warszawie honorują karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać "sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości — skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

Warszawa
IPS
ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66
Oferta:
produkty z Tabel A
w cenie klubowej
LUPUS
ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21
Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z 10% upustem

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

GamblerClub prowadzi sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania (ściślej mówiąc: prowadzą ją w naszym imieniu firmy dystrybucyjne — w chwili obecnej dwie: IPS i Zip Soft).

Zamówienie gry czy gier (zostały one pogrupowane i przedstawione w tabelach obok) jest proste — wystarczy wysłać do GamblerClubu zamówienie (którego wzór publikujemy na kolumnie obok) i poczekać ok. 3-4 tygodni. Gra nadejdzie pocztą za zaliczeniem (tj. płatność następuje przy odbiorze). Obowiązuje Was cena klubowa (plus koszty pocztowe).

Bardziej niecierpliwym proponujemy możliwość zakupu w sklepach GamblerClubu (mamy nadzieję, że będzie ich sporo na terenie całego kraju).

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
5	Civilization	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	518 500 zł	470 000 zł
64	F-117A	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	671 000 zł	610 000 zł
17	Space Hulk	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	512 400 zł	470 000 zł
21	Syndicate	Bullfrog	Amiga	3.5"	1MB	585 600 zł	530 000 zł

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
46	688 Attack Sub	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
28	Birds of Prey	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
29	Black Crypt	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
61	Dune	Virgin Games	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
58	Dungeon Master	Psygnosis	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
33	Harpoon	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
36	Indianapolis 500	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
38	MiG 29M	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
39	NAM	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
70	Oh no! More Lemmnigs	PSYGNOSIS	Amiga	3.5"		280 600 zł	250 000 zł
41	Powermonger	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
43	Shadowlands	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
44	Strike Fleet	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

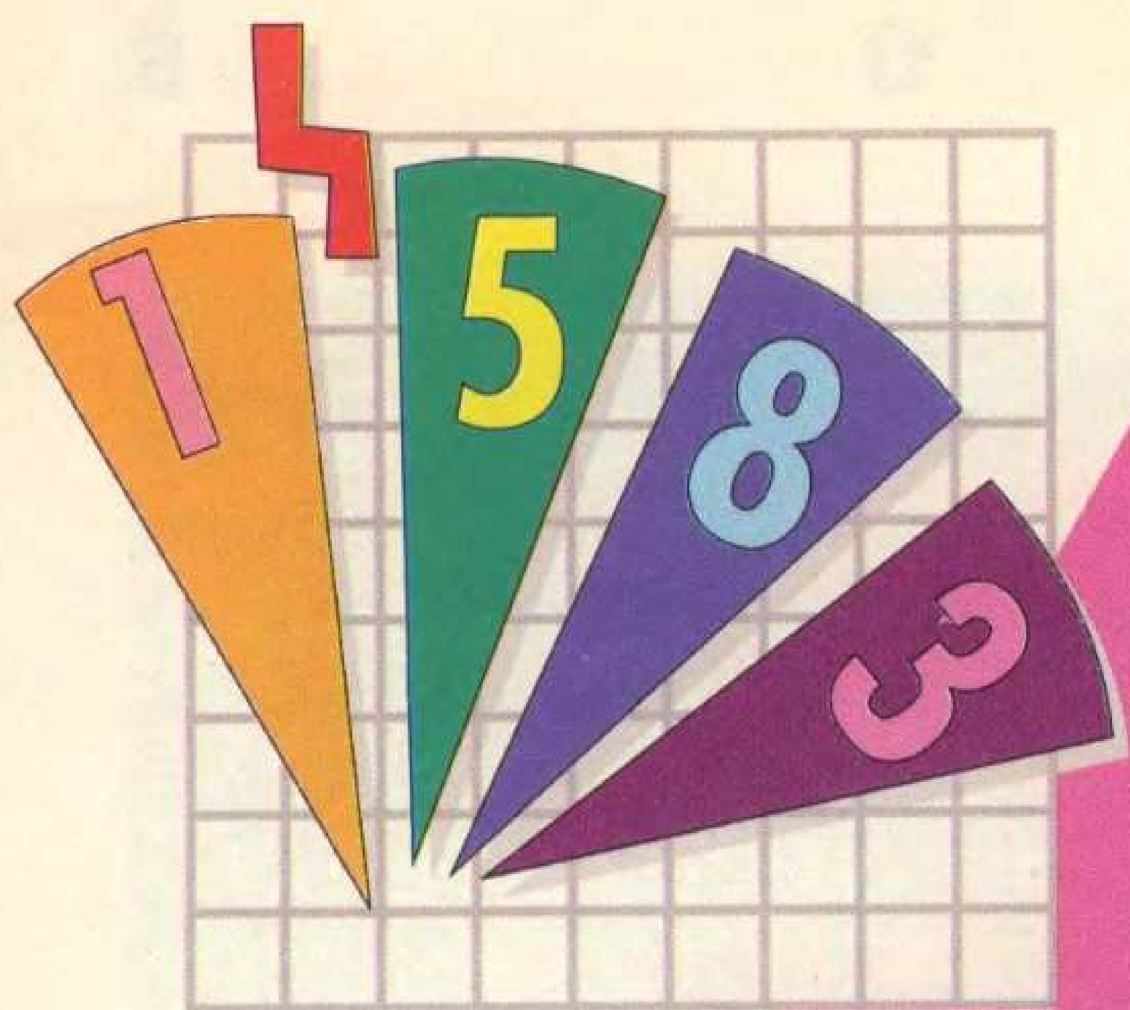
Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
1	ATAC	MicroProse	PC	3.5"	VGA	597 000 zł	500 000 zł
3	Betrayal at Krondor	Sierra	PC	3.5"	386SX, 2MB RAM	671 000 zł	610 000 zł
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 570KB, 16MB HDD, VGA	805 200 zł	650 000 zł
4	Civilization	MicroProse	PC	3.5"	EGA, VGA	549 000 zł	500 000 zł
65	F-117A	MicroProse	PC	3.5"	286, 1MB RAM	671 000 zł	610 000 zł
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	780 400 zł	700 000 zł
52	Fields of Glory	MicroProse	PC	3.5"	386/16, 2MB RAM, MCGA, 12MB HD	854 000 zł	750 000 zł
8	Incredible Machine	Sierra	PC	3.5"	386SX, VGA	427 000 zł	350 000 zł
9	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX/16, 4MB RAM, 11MB HDD, VGA	671 000 zł	610 000 zł
53	King's Quest IV	Sierra	PC	5.25"	VGA	695 400 zł	630 000 zł
54	Lure of the Temptress	Virgin Games	PC	3.5"	VGA	488 000 zł	400 000 zł
11	Michael Jordan in Flight	Electronic Arts	PC	3.5"	386/16 2MB RAM, VGA	427 000 zł	380 000 zł
12	Patriot	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA-VESA	549 000 zł	500 000 zł
13	Privateer	Origin	PC	3.5"	386/25, 4MB RAM, 20MB HDD	732 000 zł	650 000 zł
66	Privateer CD	Origin	PC	CD	386/25, 4MB RAM 20MB HDD	732 000 zł	650 000 zł
14	Quest of Glory III	Sierra	PC	5.25"	VGA	585 600 zł	530 000 zł
57	Return of the Phantom	MicroProse	PC	3.5"	VGA	793 000 zł	720 000 zł
15	Seal Team	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 640KB RAM, VGA	488 000 zł	400 000 zł
67	Shadowcaster	Origin	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	793 000 zł	720 000 zł
68	Shadowcaster CD	Origin	PC	CD	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	793 000 zł	720 000 zł
47	Softeczka 1	IPS CG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	298 900 zł	250 000 zł
48	Softeczka 2	IPS CG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	298 900 zł	250 000 zł
49	Softeczka 3	IPS CG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	298 900 zł	250 000 zł
50	Softeczka 4	IPS CG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	298 000 zł	250 000 zł
16	Space Hulk	Electronic Arts	PC	3.5"	VGA	646 600 zł	580 000 zł
20	Syndicate (polska wersja)	Bullfrog	PC	3.5"	590KB RAM, VGA, 12MB HDD	695 400 zł	630 000 zł
69	Syndicate CD	Bullfrog	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA	695 400 zł	630 000 zł
55	Task Force	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA/MCGA	793 000 zł	720 000 zł
56	Theatre of War	Electronic Arts	PC	5.25"	2MB (SVGA), 640 KB (VGA)	244 000 zł	220 000 zł
22	Ultima Underworld	Origin	PC	3.5", 5.25"	386SX, 2MB RAM, 13MB HDD, VGA	695 400 zł	580 000 zł
23	Ultima Underworld II	Origin	PC	3.5"	386SX, 2MB RAM, 14MB HDD, VGA	732 000 zł	650 000 zł
24	Ultima VII	Origin	PC	3.5", 5.25"	2MB RAM, 21MB HDD	732 000 zł	610 000 zł
25	V for Victory III	Electronic Arts	PC	3.5"	SVGA (VESA)	494 100 zł	450 000 zł
26	Xenobots	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 1MB RAM, VGA	427 000 zł	380 000 zł

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
45	688 Attack Sub	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
27	Birds of Prey	Electronic Arts	PC	3.5", 5.25"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
60	Dune	Virgin Games	PC	3.5"	VGA	280 600 zł	250 000 zł
31	Dungeon Master	PSYGNOSIS	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
32	Harpoon	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
34	Heroes of the 37th	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
35	Indianapolis 500	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
37	MiG 29M	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
59	Oh no! More Lemmings	Psygnosis	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
40	Powermonger	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
42	Shadowlands	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł

Tabela B1. Bieżąca oferta ZiP Soft dla użytkowników komputerów PC

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phobos '99	ZiP Soft	PC	5.25"	AT, 640KB, VGA	220 000 zł	185 000 zł



TELEZGADULA









Wobec fatalnego "poślizgu" majowego numeru "Gamblera" — czego w momencie oddawania tekstu nie mogłem przewidzieć (stąd podany tradycyjny termin nadsyłania odpowiedzi do końca bieżącego miesiąca) — wszystkie odpowiedzi niezależnie od terminu dotarcia były honorowane. Zresztą drobne opóźnienia pojedynczych odpowiedzi w "normalnych" miesiącach też są łagodnie i przychylnie traktowane. Jednak terminy wymusza cykl produkcyjny kolejnych numerów Gamblera — stąd spóźnialscy mogli się nie załapać na listę liderów w jakimś miesiącu, choć oczywiście w bazie danych istnieją ich właściwe parametry punktowe. Gorzej jest z odpowiedziami, które w ogóle nie dotarły do redakcji (kilka takich przypadków w różnych miesiącach gracze sygnalizowali). Niestety, nie mamy wpływu na jakość usług świadczonych przez Pocztę Polską. Pozostaje tylko apel o czytelne adresowanie przesyłek i... ściskanie kciuków (albo wróżby: dojdzie, nie dojdzie...).

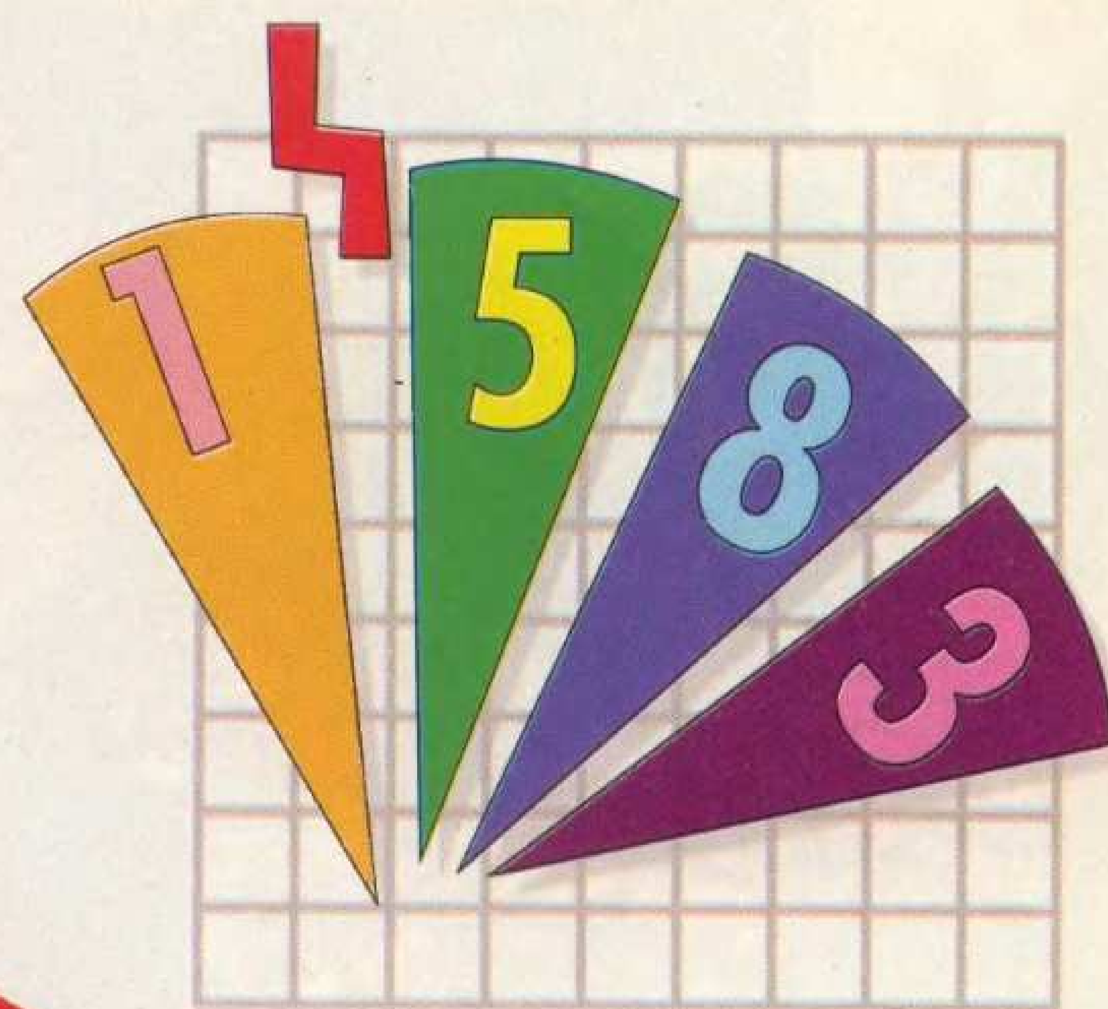
W związku z nieubłaganie nadchodzącymi wakacjami i być może dalekimi i długimi wojażami Wytrwałych Graczy, na czas letni robimy małą rewolucję w terminach dostarczania odpowiedzi na konkurs Telezgadula. Terminem — dla zestawu pytań zarówno z obecnego, lipcowego numeru, jak i następnego, sierpniowego — jest 5 września br. W związku z tym w numerze 9/94 nie podamy odpowiedzi z lipca oraz zabraknie tam aktualnej listy liderów. Zaległości w tej materii powinny zostać uzupełnione w numerze 10/94. Jednak ci, którzy nie muszą rozstawać się z Gamblerem na czas letnich harców, niech nie zwlekają z wysyłaniem swoich odpowiedzi.

"Spóźnialski" majowy numer zaowocował tylko 11 kartkami z kompletem prawidłowych odpowiedzi. Nazwisko prezenterki Sky News nie było konieczne do znalezienia

GAMBLER 7/94 KUPON

Odpowiedzi z nr. 5/94

1. Short track, czyli jazda szybka na lodzie, na krótkim torze.
2. Enigma, "Return to Innocence".
3. Henryk Kasperczak, trener Wybrzeża Kości Słoniowej, 3. miejsce w Pucharze Narodów Afryki (mistrzostwa kontynentu), kwiecień 1994 r.
4. Sylvia Kristel, Emmanuelle.
5. Mariah Carey.
6. Wrestling.
7. Sky News, Lisa Aziz.



Pytania do nr. 7/94

1. Ta dziewczyna na początku czerwca br. odniosła duży sukces. Proszę podać jej imię i nazwisko, jakiego państwa jest reprezentantką i co było tym sukcesem? (3 pkt)
2. Proszę podać imię i nazwisko aktora odtwarzającego rolę głównego bohatera i tytuł filmu, z którego pochodzi ta scena. (2 pkt)
3. Jak nazywa się dyscyplina sportu, którą uprawiają te panie? (1 pkt)
4. Tego człowieka powinni znać wszyscy — proszę podać jego imię, nazwisko i pełnioną obecnie funkcję. (2 pkt)
5. Jak nazywa się zespół, którego utwór okraszony został taką sceną teledysku? (1 pkt)
6. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko)? (1 pkt)
7. Kim jest ta roześmiana dziewczyna (proszę podać imię i nazwisko) i za rolę w jakim filmie dostała Oskara? (2 pkt)




5


6


7

ZGADUJ ZGADULA

się w gronie kandydatów do losowania nagrody. Dwójka liderów i tym razem odpowiedziała bezbłędnie, inkasując komplet punktów. A los wskazał Marka Czajora z Krakowa jako zwycięzcę, który w tym miesiącu otrzyma licencjonowaną grę.

Szesnastka

Mamy dla Was sposób na zabicie nudy w wakacyjne dni. Zapraszamy do udziału w konkursie "Szesnastka". Spróbujcie odgadnąć, z jakich gier pochodzą powycinane fragmenty obrazków, z których został złożony przedstawiony tu obraz.

Dla ułatwienia podpowiemy, że wszystkie gry biorące udział w tym konkursie na pewno istnieją w wersjach na komputery Amiga i IBM PC, a prawie wszystkie — także na Atari ST. Podając odgadnięte nazwy gier, należy jednocześnie określić, których pól kwadratu one dotyczą. Podajemy więc kolejno, np.: A1 — Arkanoid, A2 — Bananoid, itd. aż do ostatniego pola D4.

Rozwiązanie konkursu nadsyłajcie pod adresem redakcji Gamblera, z dopiskiem "Szesnastka", w terminie do 31 sierpnia br. Decyduje data stempla pocztowego. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy cenne nagrody — niespodzianki. Powodzenia!

Ściera

WYNIKI "TELEZGADULI"

PO 6 RUNDACH!

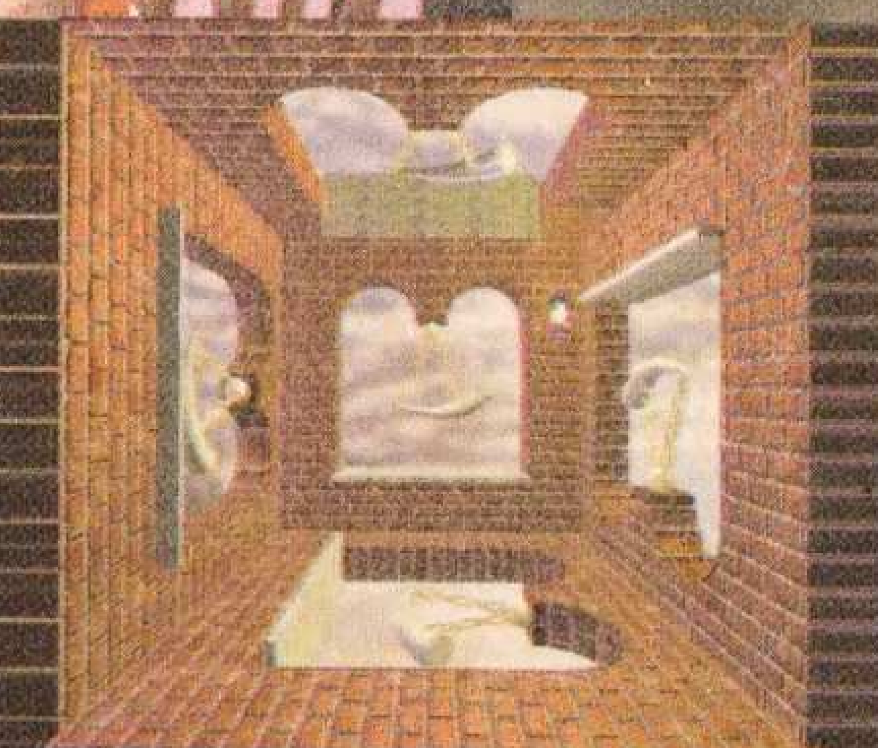
Lp.	Nazwisko	Imię	Miasto	pkt
1.	Majewski	Tymoteusz	Lubin	72
2.	Kubik	Michał	Łódź	71
3.	Roguski	Artur	Chełm	68,5
4.	Rogowski	Radosław	Rzezawa	65
5.	Kieryś	Krzysztof	Świdnica	64,5
6.	Łaptaszyński	Marek	Łódź	64
7.	Basiński	Krzysztof	Oława	63,5
8.	Jodyński	Sławomir	Elbląg	63,5
9.	Strzeszewski	Lesław	Mielec	63,5
10.	Kurpios	Jarosław	Proszowice	63
11.	Rączka	Maciej	Radzyń Podlaski	63
12.	Maćkowski	Mateusz	Leszno	62,5
13.	Baszak	Jarosław	Głogów	62
14.	Brzeski	Grzegorz	Gdynia	62
15.	Bartosik	Grzegorz	Lublin	60,5
16.	Bajorek	Krzysztof	Knurów 3	60
17.	Kunysz	Maciej	Nowa Sól	60
18.	Pietnoczko	Patryk	Giżycko	59,5
19.	Kowalczyk	Dariusz	Gliwice	59
20.	Krótki	Piotr	Koszalin	59
21.	Góra	Robert	Świdnica	58,5
22.	Grudzień	Jacek	Międzyrzec Podlaski	58,5
23.	Kwidziński	Sebastian	Bolszewo	58,5
24.	Kliber	Piotr	Jasienica	58
25.	Grodzki	Jakub	Łódź	57
26.	Naściszewski	Rafał	Dąbrowa Górnicza	56,5
27.	Buczkowski	Piotr	Kraśnik	54,5
28.	Chyła	Krzysztof	Wejherowo	54,5
29.	Kiełkowski	Marek	Katowice	54,5
30.	Czajor	Marek	Kraków	54
31.	Mali	Barbara	Kraków	54
32.	Kiejdo	Radosław	Elbląg	53,5
33.	Zakrzewski	Andrzej	Białystok	53,5
34.	Farenholc	Norbert	Krasnystaw	53
35.	Mikulski	Piotr	Dąbrowa Górnicza	52,5
36.	Modrzejewski	Mariusz	Kędzierzyn-Koźle	51
37.	Szwajda	Piotr	Głogów	51
38.	Szyk	Michał	Dęblin	51
39.	Wyszyński	Artur	Elbląg	51
40.	Witkowski	Marcin	Poznań	50,5
41.	Babula	Lech	Bielsk Podlaski	49,5
42.	Chilicki	Radosław	Sztabin	49,5
43.	Kuniewski	Mariusz	Łódź	49,5
44.	Mołczan	Robert	Sanok	49
45.	Rubin	Sławomir	Legionowo	49
46.	Zienkiewicz	Marek	Warszawa	48
47.	Mazur	Sebastian	Ustka	47
48.	Skrzypiec	Michał	Dęblin	46,5
49.	Matuszkiewicz	Marcin	Gorzów Wielkopolski	45
50.	Wezgowiec	Marek	Częstochowa	44,5
51.	Czyż	Przemysław	Bielsko-Biała	44
52.	Bujak	Sebastian	Gorzów Wielkopolski	42,5
53.	Benke	Piotr	Gdynia	41,5
54.	Kiruto	Zbigniew	Bydgoszcz	41,5
55.	Soból	Bartosz	Myślenice	41
56.	Bardziejewski	Tomasz	Przeźmierowo	39,5
57.	Grasela	Piotr	Jasło	39,5
58.	Pawlewicz	Krzysztof	Bydgoszcz	39,5
59.	Ozimek	Krzysztof	Chorzów	39
60.	Żywicki	Mariusz	Olsztyn	38
61.	Tęczar	Sławomir	Brzeg	36,5
62.	Kobrus	Stanisław	Syrynia	35,5
63.	Adamaszek	Wojciech	Mysłowice	34,5
64.	Bednarczyk	Artur	Nowa Ruda	34,5
65.	Bomba	Robert	Będzin	34
66.	Ciechacki	Robert	Elbląg	33
67.	Kostrowicki	Maurycy	Prudnik	32
68.	Zieliński	Marcin	Ciechocinek	32
69.	Myrchel	Mariusz	Jawor	31,5
70.	Balec	Andrzej	Olkusz	31
71.	Stępień	Michał	Sosnowiec	31
72.	Głogowski	Łukasz	Wadowice	30,5
73.	Maj	Mirosław	Gliwice	30
74.	Banaszak	Szymon	Zielona Góra	29,5
75.	Gierczak	Paweł	Bolesławiec Śl.	29,5
76.	Rzóska	Dawid	Bydgoszcz	29,5
77.	Zdeb	Roman	Mirosławiec	29,5
78.	Kiczak	Władysław	Dęblin	29
79.	Piękny	Waldemar	Nowogard	29
80.	Smajdor	Michał	Nowy Sącz	29
81.	Blankenstein	Marek	Częstochowa	28,5
82.	Kolano	Szymon	Piekary Śląskie	28,5
83.	Kopiec	Jacek	Łaziska Górne	28,5
84.	Kieljan	Damian	Lubin	28
85.	Suchoń	Wacław	Bielsko-Biała	27
86.	Mozgawa	Andrzej	Dęblin	26,5
87.	Rozej	Grzegorz	Kraków	26,5
88.	Śliwiak	Tomasz	Ustrzyki Dolne	26,5
89.	Witkowicz	Robert	Janów Lubelski	26,5
90.	Matusiak	Krzysztof	Kalisz	26
91.	Rybicki	Rafał	Police	26
92.	Malczewski	Jan	Puławy	25
93.	Głąbek	Andrzej	Goleszów	24,5
94.	Pyra	Daniel	Myślibórz	24,5
95.	Burczyk	Maciej	Gdynia	24
96.	Kałuża	Robert	Łódź	23,5
97.	Wywioł	Rafał	Katowice	23,5
98.	Buczek	Witold	Skarzysko-Kamienna	23
99.	Chudaś	Michał	Kalisz	22,5
100.	Pozzi	Tomasz	Bytom	22,5



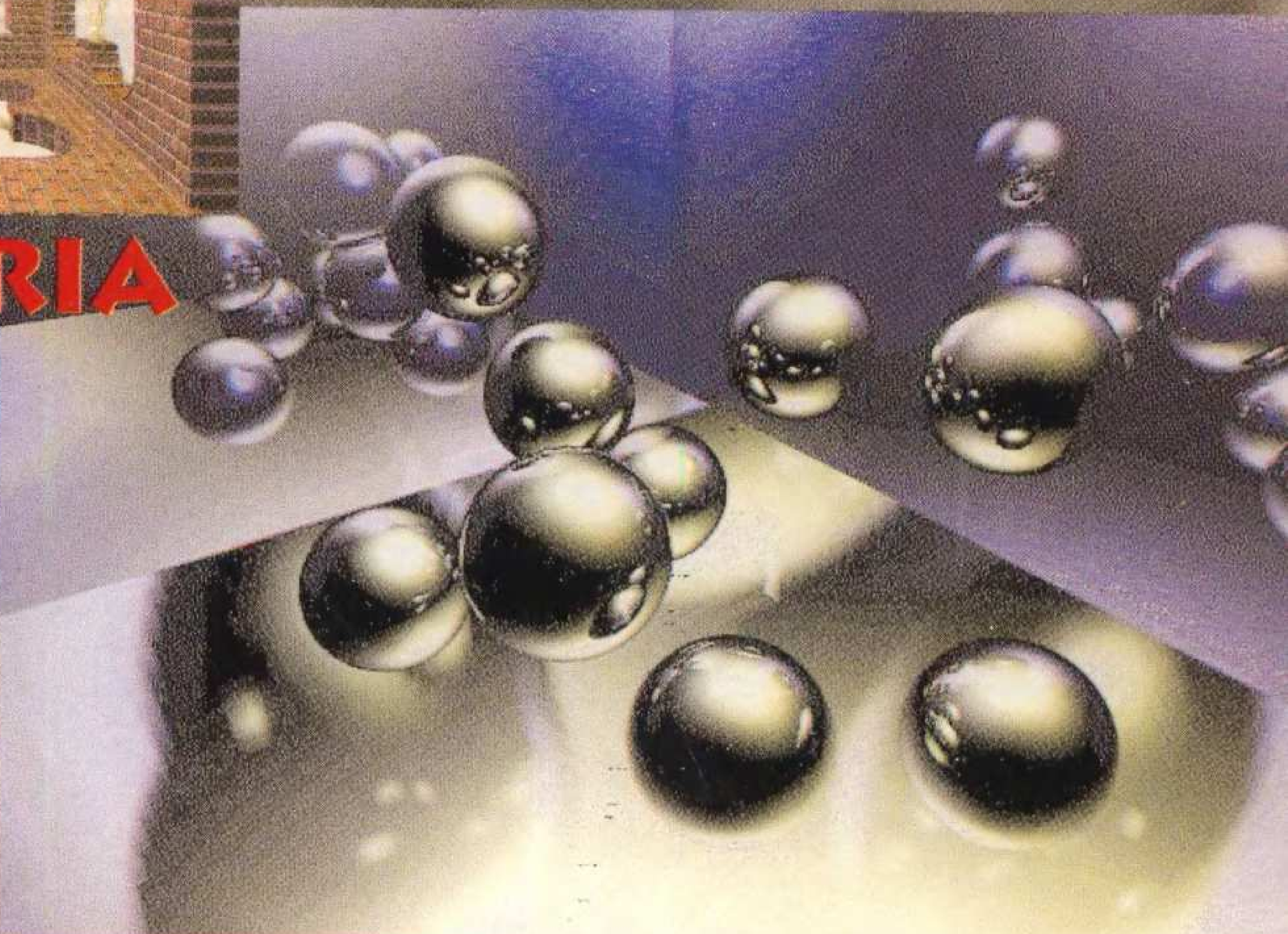












GALERIA

Autorem prezentowanych dzisiaj prac jest Sebastian Gałuszka z Katowic, miłośnik silnych komputerów, pięknych kobiet i dobrych książek. Lubi także pogiercować, wydając przy tym tajemnicze okrzyki, coś jak Doomdorumdum! Czasami otwiera szeroko okno i trenuje latanie (na F—15 Strike Eagle III). Jest właścicielem niewolnika — Peceta 386DX/40 z koprocesorem i kartą graficzną ET4000. Wyżywa się na nim w dialekcie Pascal 7.0, czasami męczy go programem 3D Studio.

Prace Sebastiana wyróżniamy dodatkowo — przyznając mu nagrodę pieniężną 1 mln zł. Poprzednio podobne wyróżnienia otrzymali Adam Nakonieczny (3/94) i Tomasz Bagiński (4/94).

W Galerii Gamblera prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera. Nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdą swoje miejsce w Galerii.

Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
2. Do nadsyłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy, itp. Jeżeli któreś z grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.
3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody — niespodzianki.